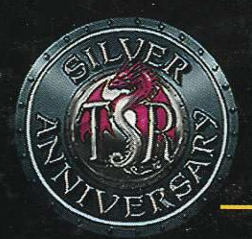


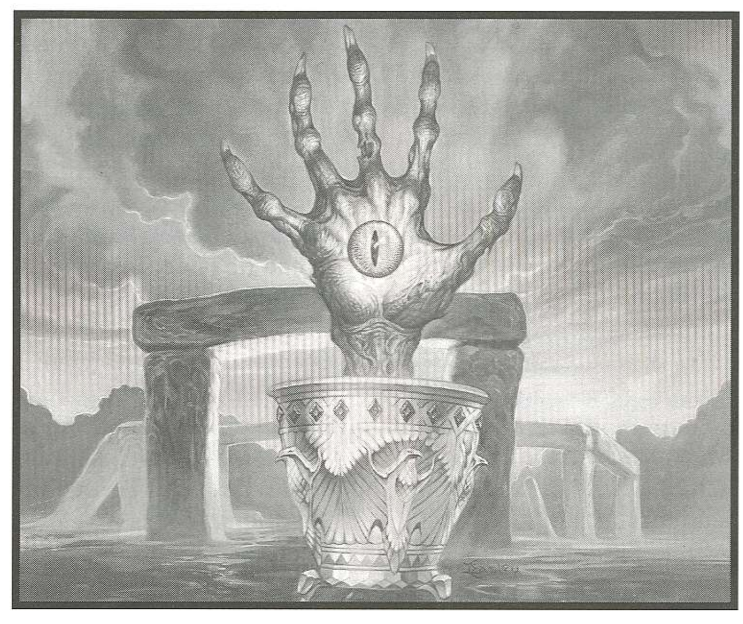
F2138

Le Livre des Artefacts

Advanced
Dungeons & Dragons®
Livre de règles

Advanced
Dungeons & Dragons®
Accessoire officiel

Le Livre des Artefacts



Des objets merveilleux pour tous les mondes de campagne !

Crédits

Conception : David "Zeb" Cook
Avec l'aide de : Rich Baker, Wolfgang Baur, Steve et Glenda Burns, Bill Connors, Dale "Slade" Henson, Colin McComb, Thomas M. Reid et David Wise
Supervision et rédaction : David "Zeb" Cook
Édition : Thomas M. Reid
Assistant d'édition et relecture : David Wise
Illustration de couverture : Fred Fields
Coordination artistique : Peggy Cooper
Illustrations intérieures : Daniel Frazier
Coordination graphique : Sarah Feggestad
Maquette : Gaye O'Keefe

Édition française

Directeur de collection : Henri Balczesak
Traduction : Éric Holweck
Adaptation et rewriting : Henri et Dominique Balczesak
Réalisation technique : Guillaume Rohmer avec le concours de Nexus

Titre original : Book of Artefacts

U.S., CANADA, ASIA
PACIFIC, & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton, WA 98057-0707
+ 1-206-624-0933



www.tsrinc.com

EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium N. V.
P.B. 34
2300 Turnhout
Belgium
+ 32-14-44-30-44

Version française
éditée sous licence
par :



www.descartes.com

JEUX DESCARTES
1, rue du Colonel Pierre Avia
75503 Paris cedex 15

Dépot légal mars 1998 - ISBN : 2-7408-189-0 F2138

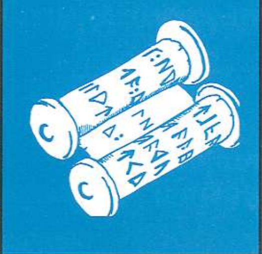


Table des matières

Introduction 3
Anneau de Gaxx 11
Arc en fer de Gesen 12
Chaîne en ivoire de Pao 13
Calice et Talisman d'Al'Akbar 15
Cor d'inconstance 17
Cotte invulnérable d'Arnd 18
Cristal de Flamme Noire 19
Dents de Dalhvar-Nar 20
Épée de Kas 22
Faucheuse de Bodach 23
Flûte à bec de Ye'Cind 25
Hache des Empereurs 27
Hache des Seigneurs Nains 29
Haute-fournaise 30
Homme d'obsidienne d'Urik 31
Hutte de Baba Yaga 33
Insignes du Bien 36
Insignes de la Neutralité 36
Insignes du Mal 36
Jacynthe aux mille splendeurs 46
Jatte de Wo Maï 47
Livre sans fin 48
Machine de Lum le Dément 50
Main et Œil de Vecna 55
Manuscrit des plans 58
Marteau de Gesen 59
Masque de Johydée 60
Masse de Saint Cuthbert 61
Monocle de Bagthalos 62
Œil omniscient de Yasmin Sira 64
Oracle de Mei Lung 65
Orbes des dragons 67
Orgue mystique de Heward 78
Pièce de Jisan la Généreuse 82
Pierre de la mort 83
Plume de Kuroth 84
Puissant serviteur de Leuk-o 86
Psychométron de Nerad 89
Rossignol merveilleux de la Reine Elhissa 90
Sabre de l'Astre Noir 91
Sceau de Jafar al-Samar 92
Sceptre à dents 93
Sceptre aux Sept Morceaux 94
Sceptre des Rois-Sorciers 96
Séparateur d'âmes 99
Triade de la trahison 102
Trône des dieux 104
Urne en fer de Tuerny l'Impitoyable 106
Création d'objets magiques 107
Recharger les objets magiques 130
Appendice A : objets rechargeables courants 137
Appendice B : tables de détermination aléatoire 138
Appendice C : partition de l'Orgue mystique de Heward 159

Random House et ses filiales possèdent les droits de distribution mondiale en langue anglaise des produits TSR pour ce qui concerne le marché du livre.
Distribué sur le marché du jeu britannique par TSR Ltd.
distribué sur le marché du jeu des autres pays par les distributeurs locaux.

Introduction



Bienvenue, ami lecteur ! Vous trouverez dans les pages du *Livre des Artefacts* les objets magiques les plus impressionnants et les plus divers jamais rassemblés pour AD&D® (et aussi les mieux détaillés). Mais avant de nous attaquer au plat de résistance de cet ouvrage, commençons par tordre le cou à quelques idées reçues :

"Les artefacts sont trop puissants pour une campagne." C'est faux ! *Artefact* n'est pas synonyme de *puissance illimitée*. L'*Oracle de Mei Lung* est certes utile, mais il est incapable de détruire qui que ce soit, contrairement à la *Hache des Empereurs*, par exemple. Ce n'est pas le pouvoir d'un objet qui lui confère sa qualité d'artefact, mais son histoire et les possibilités de jeu qu'il recèle.

"Tous les artefacts s'accompagnent d'horribles malédictions qui les rendent virtuellement inutilisables." En fait, les artefacts s'accompagnent d'*effets secondaires* qui reflètent leur nature, et tous ne sont pas des malédictions. C'est vrai que le démon enfermé dans la *Jatte de Wo Maï* est maléfique et qu'il ne ferait pas bon le libérer. Par contre, le fait d'être toujours obligé de dire la vérité (effet secondaire du port de la *Couronne du Bien*) n'est en rien mauvais... ce qui ne veut pas dire que cela ne sera pas source de problèmes pour le propriétaire de l'objet ! Ces effets sont là pour offrir des possibilités d'interprétation variées en mettant les personnages aux prises avec les choix, dilemmes et autres bouleversements qui accompagnent toujours l'acquisition d'un grand pouvoir. Il est possible de se servir sans risque de la plupart des artefacts en faisant preuve de prudence et d'un minimum de discernement, mais ces objets constituent souvent une véritable épreuve pour les PJ.

"Les artefacts ne sont qu'une succession de pouvoirs aléatoires." C'est vrai que les artefacts étaient autrefois trop peu définis : quelques mots d'histoire, un ou deux pouvoirs et des cases vides que l'on remplissait à grands renforts de tables aléatoires. Cet ouvrage présente toutefois des artefacts de toutes sortes. Certains laissent encore une certaine latitude de choix au MD, tandis que les autres sont déjà totalement définis. Dans la plupart des cas, les artefacts des pages qui suivent sont détaillés pour ce qui est des pouvoirs d'importance, la détermination des pouvoirs mineurs étant laissée au MD.

"Les artefacts ont tous été créés par des dieux qui ne devraient rien avoir à faire dans la campagne." Non. Beaucoup d'objets de ce type ont été fabriqués par des héros d'antan et certains restent totalement mystérieux, leur origine se perdant dans la brume des temps. La *Pièce de Jisan la Généreuse* est certes liée à la déesse du même nom et n'est peut-être pas utilisable dans tous les mondes de campagne, mais il n'en va pas de même de la *Machine de Lum le Dément*. Et vous trouverez dans cet ouvrage nombre d'artefacts qui n'ont rien à voir avec le moindre dieu.

"Les artefacts n'existent que dans le monde de GREYHAWK®." Il est vrai que les premiers artefacts sont apparus dans le monde de GREYHAWK®, mais la Tærre n'a en rien le monopole de ces objets. Tous les artefacts légendaires ont été inclus dans ce recueil, de même que de nombreux autres pouvant s'utiliser dans n'importe quel monde de campagne. Et il y en a aussi quelques-uns spécialement conçus pour les univers des ROYAUMES OUBLIÉS®, de DRAGONLANCE®, de DARK SUN®, de SPELLJAMMER®, de RAVENLOFT® et d'AL-QADIM®.

"Si les personnages venaient à trouver un artefact par hasard, cela pourrait signifier la mort de la campagne." Pour commencer, il est impossible de trouver un artefact "par hasard". Ces objets sont spéciaux et n'apparaissent sur aucune table de trésor, il est donc impossible d'en découvrir un au petit bonheur la chance. En fait, les personnages ne peuvent entrer en possession d'un artefact que lorsque le MD le décide, c'est-à-dire lorsqu'il est prêt à intégrer l'objet en question à son monde de campagne.

"Un personnage possédant un artefact ne peut que faire disparaître tout l'intérêt de l'aventure." Non, pour la bonne raison que lorsqu'un artefact apparaît, l'aventure s'articule autour de lui. Tous ces objets s'accompagnent d'une histoire, et les personnages ne peuvent les trouver qu'en cas de besoin impératif. Cet ouvrage vous suggère de nombreuses possibilités d'aventures pour chaque artefact.

"Un artefact, c'est la migraine assurée." C'est vrai, mais uniquement si le MD et les joueurs sont incapables de le gérer. Donnez à l'un de vos PJ la *Hutte de Baba Yaga* sans y avoir réfléchi auparavant, et vous pouvez vous attendre à un beau désastre ! Mais il suffit de quelques préparatifs pour que les artefacts vous permettent de faire vivre des aventures mémorables à vos joueurs.

Maintenant que nous avons répondu à ces questions, il devrait être clair que les artefacts peuvent être utilisés sans déséquilibrer la campagne ni même annihiler les personnages, détruire leur monde ou faire disparaître tout l'intérêt de l'aventure.

Vous vous sentez déjà mieux, non ?



Introduction

Que contient cet ouvrage ?

Le *Livre des Artefacts* est un supplément pour la Deuxième Édition des règles d'AD&D®. En d'autres termes, tout ce que recèle cet ouvrage est optionnel. Il ne s'agit pas d'un recueil indispensable pour tout joueur ou MD qui se respecte. Les MD souhaitant utiliser le contenu du *Livre des Artefacts* peuvent le faire, les autres n'y sont en rien obligés. Cet ouvrage n'est pas un *must* pour votre monde de campagne.

Comme l'on pouvait s'y attendre, ce livre contient la description de nombreux artefacts d'AD&D (ce qui constitue d'ailleurs la plus grande partie de l'ouvrage). Chaque description comprend l'histoire de l'objet et des indications pour concocter des aventures le prenant pour base.

Afin d'aider le MD, l'introduction dispense également des renseignements d'ordre général sur les artefacts. Cela vous permettra, si vous le souhaitez, d'en créer vous-même, de les intégrer à votre campagne, de les en faire disparaître et de limiter les dégâts lorsque l'un d'entre eux devient incontrôlable et vous échappe totalement.

Bien qu'ils ne soient pas directement liés aux artefacts, deux chapitres traitant de la création et du rechargement des objets magiques ont également été inclus. Ils vous fourniront des règles et des conseils qui vous aideront à faire face aux joueurs désirant créer leurs propres objets magiques. Vous saurez désormais quoi répondre si le mage de votre groupe veut recharger sa *baguette de givre* ou concocter une *potion d'escalade*.

Puis viennent une série d'appendices qui détaillent les objets magiques courants rechargeables et fournissent les tables de pouvoirs des artefacts, ainsi qu'une partition pour l'*Orgue Mystique de Heward*.

Le meilleur moyen de se servir de ce livre consiste sans doute à fureter ici et là. Nous encourageons les MD à commencer par lire l'introduction en entier afin de bénéficier des informations de base concernant les artefacts. Quant aux objets proprement dits, ils peuvent être abordés dans l'ordre désiré, voire tout simplement ignorés. Les chapitres traitant des objets magiques peuvent être lus quand vous le souhaitez ; ils n'ont aucune incidence sur l'utilisation des artefacts dans votre campagne.

Qu'est-ce qu'un artefact ?

Cet ouvrage traitant des artefacts, il serait bon de commencer par définir ce que sont ces objets si particuliers. Et il faut bien reconnaître que la plupart des gens ont souvent des idées erronées à leur sujet.

Cela vient parfois du fait qu'il existe deux noms différents définissant plus ou moins la même chose : les artefacts et les reliques. Les *artefacts* sont des objets faisant appel à des pouvoirs magiques et créés par des dieux, des liches ou des jeteurs de sorts. Les *reliques* utilisent, elles aussi, des pouvoirs magiques, elles ont, elles aussi, été créées par des dieux ou des prêtres de haut niveau, mais elles ont *en plus* une importance religieuse. Cette différence mise à part, les deux types d'objets sont similaires. Dans l'ouvrage que vous tenez entre les mains, "artefact" fait indifféremment référence aux objets des deux types, tandis que "relique" a été réservé pour les objets sacrés.

Les gens pensent souvent que les artefacts sont des objets magiques extrêmement puissants, mais c'est faux. On considère ainsi généralement qu'un *bâton du mage* est doté d'un énorme potentiel magique, et pourtant il n'a rien d'un artefact (nombre d'artefacts ont d'ailleurs bien moins de pouvoirs que ce bâton). Même si la plupart de ces objets sont en effet puissants (pour la bonne et simple raison que le MD souhaite qu'ils soient mémorables), ce n'est pas ce qui fait leur qualité première. En fait, les artefacts sont définis par trois facteurs : ils doivent être uniques, posséder une histoire qui leur est propre et jouer un rôle capital dans l'aventure dans laquelle ils apparaissent.

Uniques. Les artefacts sont tous des objets uniques, et c'est en partie ce qui leur confère une si grande valeur. Il n'existe qu'un seul *Talisman d'Al'Akbar*. S'il y en avait plusieurs, ils ne seraient pas aussi prisés. Dans la plupart des campagnes, cela signifie qu'il ne peut y avoir qu'un seul exemplaire de chaque objet au monde. Par contre, dans les campagnes qui passent d'un univers à un autre (comme celles de SPELLJAMMER®), il ne peut y avoir qu'un seul exemplaire de chaque artefact dans l'ensemble des mondes visités. De la même manière, les personnages passant d'une campagne à une autre ne peuvent emmener leurs artefacts avec eux s'ils changent de MD. Les artefacts restent toujours la "propriété" du MD qui les a intégrés à sa campagne.

L'histoire. L'un des points les plus importants de tout artefact est son passé. Quelqu'un ou quelque chose l'a créé et s'en est servi avant de finir par le perdre. Cette histoire devrait expliquer (du moins en partie) pourquoi l'objet a été fabriqué et de quelle façon il a été utilisé. Il est également possible que l'histoire de l'artefact raconte ce qui lui est arrivé depuis, surtout s'il est passé entre les mains d'individus célèbres. Cet historique est extrêmement important car il offre de vastes possibilités de recherches aux personnages et permet au MD de semer des indices concernant les pouvoirs de l'objet. Par exemple, un compte rendu haut en couleurs (mais pas nécessairement fidèle) de la manière dont le dernier possesseur du *Cristal de Flamme Noire* a péri risque de rendre les PJ particulièrement prudents s'ils viennent un jour à découvrir le même objet.

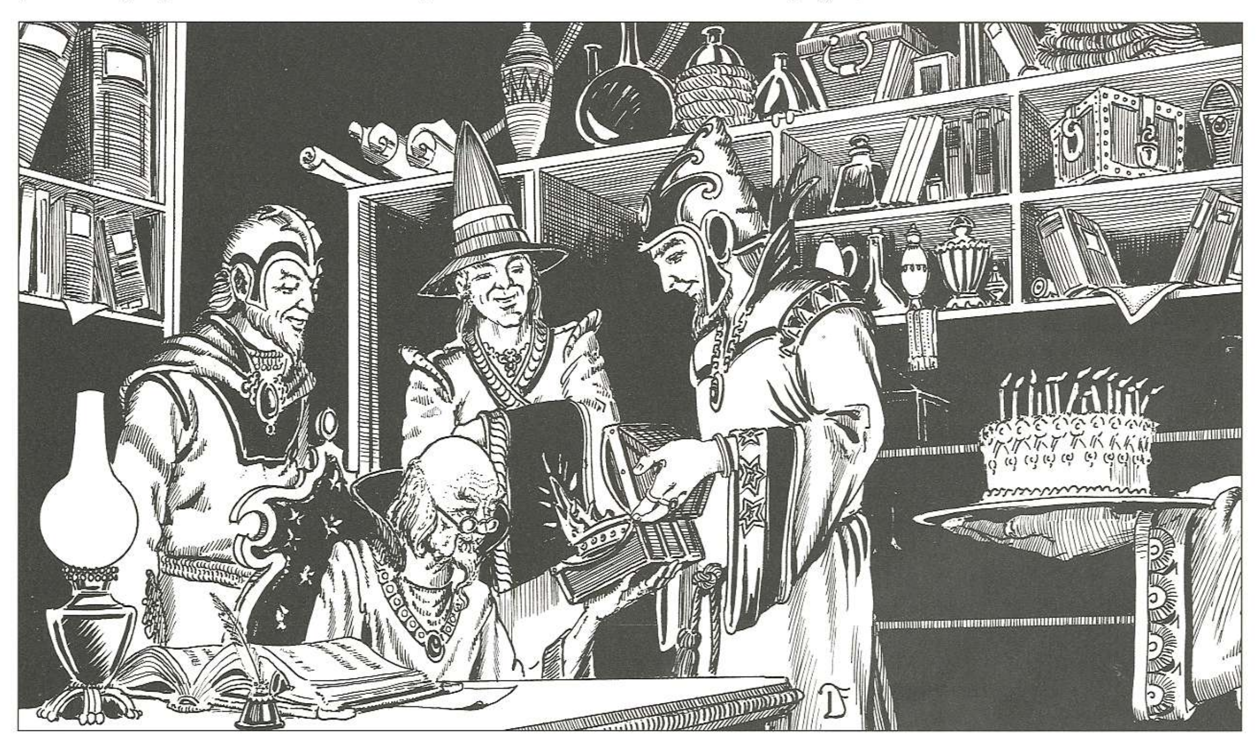
L'histoire. C'est la plus étrange des qualités de l'artefact, vu qu'elle n'influe en rien sur les pouvoirs de celui-ci ou sur tout autre aspect des règles. Par contre, elle peut jouer sur la manière dont le MD utilise son artefact et sur les renseignements que les personnages peuvent obtenir à son sujet.

La raison d'être des artefacts est tout bonnement de donner naissance à des histoires. Les personnages ne peuvent trouver un tel objet par le plus grand des hasards. S'ils le découvrent, c'est parce que le MD l'a mis là à leur intention, et donc parce que l'aventure l'exige. Dès qu'un artefact pointe le bout de son nez, les joueurs aguerris doivent savoir que cela signifie que leur MD leur a concocté une aventure pas comme les autres.

Car, de la même manière que les artefacts sont uniques, les campagnes qui s'articulent autour d'eux ne peuvent être ordinaires. Le MD doit donc faire de son mieux pour proposer aux joueurs une véritable épreuve. L'histoire qui accompagne chaque artefact permet de bâtir un solide scénario autour, mais c'est au MD de finir le travail.

Voilà, tout est dit. Les artefacts sont des objets uniques et au passé suffisamment riche pour servir de base à une aventure. Ils n'ont nullement besoin d'être puissants, mais la plupart le sont tout de même, ne serait-ce qu'à cause de la raison pour laquelle ils ont été créés.

Ah, une dernière chose : les artefacts sont purement **optionnels !** Aucun MD n'est obligé d'en inclure un dans sa campagne, et même s'il vient à se servir de cet





ouvrage, il n'est en rien forcé d'utiliser la totalité des artefacts présentés ici. Il vaut mieux choisir ceux que l'on préfère et décréter que les autres n'existent pas dans le monde de campagne.

De la même manière, aucun joueur ne peut dire au MD que tel ou tel artefact doit nécessairement exister dans son univers. Dans la plupart des groupes (où le MD ne change pas), ceci est rarement un problème, mais il est bon de s'en souvenir lorsque plusieurs MD se retrouvent à gérer les mêmes personnages. Si Béatrice fait jouer une aventure à laquelle elle intègre l'*Épée de Kas* en prévision de son prochain scénario, les joueurs n'ont pas à demander à Sylvain qu'il accepte l'épée dans l'aventure qu'il fait jouer à la suite de celle de Béatrice. Lorsque cela est nécessaire, rappelez-vous que les artefacts ont la fâcheuse habitude de disparaître sans crier gare pour refaire leur apparition quand ils le souhaitent.

Création d'artefacts

Les artefacts décrits dans cet ouvrage ne sont pas les seuls qu'il est possible d'utiliser dans une campagne. Ces objets sont dotés d'une histoire et d'effets bien spécifiques. Ils sont donc en quelque sorte personnalisés, et il est tout à fait logique que chaque MD puisse ajouter les siens à sa campagne. C'est même de cette manière qu'il faudrait normalement procéder si l'on désire que son monde de campagne soit véritablement unique.

Riche idée, nous direz-vous, mais comment faire ?

Ne vous faites pas de souci, ce n'est vraiment pas compliqué. Il vous suffira de suivre quelques règles toutes simples pour vous rendre compte que les artefacts se créent presque d'eux-mêmes. Les pages qui suivent vous décrivent pas à pas la marche à suivre.

Règle n° 1 : les artefacts trichent toujours

Les artefacts ne sont pas synonymes de pouvoir, comme la plupart des joueurs semblent le penser, mais plutôt de merveilleux. Ce sont les objets magiques les plus puissants qui soient dans une campagne normale, et ils doivent donc être surprenants, impressionnants et, surtout, totalement imprévisibles (ce qui est bien la définition du merveilleux, non ?). Il ne peut s'agir d'objets vulgaires limités par les règles habituelles (charges, mots de commande et autres détails indignes d'eux). Les artefacts sont justement là pour enfreindre les règles.

En théorie, personne ne pourrait construire la *Machine de Lum le Dément*. Et pourtant, elle existe ; c'est donc que quelqu'un l'a fabriquée ! De la même manière, les règles ne peuvent expliquer la création du *Sceptre aux Sept Morceaux*, ce qui ne l'empêche pas d'être, lui aussi, bien réel. Le pseudo-scientifique *Séparateur d'âmes* ne se conforme pas aux règles gouvernant les sorts et les objets magiques, mais cela n'a pas la moindre importance. Ce qui compte, c'est l'effet produit, cette part de mystère et de merveilleux que de tels objets confèrent à la campagne.

Lorsque vous créez un artefact, commencez par réfléchir à l'effet que vous désirez obtenir. Il est bon de choisir quelque chose que les sorts et objets magiques normaux rendent impossible. De cette manière, l'artefact devient unique et extrêmement désirable. L'effet en question n'a pas besoin d'être tout-puissant, il suffit juste qu'il soit impossible à obtenir par les moyens conventionnels. Ce sera la caractéristique première de votre artefact.

Cet objet rend les sorts de magicien permanents, ce qui fait que le personnage n'a nul besoin de les mémoriser.

Voilà qui est puissant et totalement impossible. Excellent pour un artefact, donc. Parfait. Et maintenant ?

Règle n° 2 : les artefacts naissent et vivent, ils ne sont pas bêtement créés

N'importe quel prêtre ou magicien digne de ce nom peut créer des objets magiques. Il lui suffit d'obtenir les ingrédients nécessaires, d'effectuer quelques recherches, de s'enfermer dans une cave ou au sommet d'une tour, et *abracadabra !* voilà l'objet. Il lui faudra peut-être du temps afin de découvrir comment accomplir chaque étape, mais la marche à suivre est connue. Tout le monde sait bien que les jeteurs de sorts sont capables de créer des objets magiques, et personne n'est donc surpris lorsque Jalarko le Magnifique sort de sa tour en agitant une *épée longue +1* au-dessus de sa tête.

Mais les artefacts ne sont pas des *objets*. Ils deviennent bien vite vivants, à tel point qu'il vaut mieux se dire qu'ils naissent plutôt qu'ils sont créés. La naissance implique en effet un mystère qui dépasse de loin le plus extraordinaire des procédés de fabrication.

Même si cela risque de faire de la peine aux PJ, plus

personne ne "crée" d'artefacts à l'heure actuelle. Ces objets proviennent toujours d'un passé lointain, souvent distant de plusieurs siècles ou même de plusieurs millénaires. Il arrive que le créateur de l'artefact et les circonstances de sa conception soient connus, mais bien souvent, l'histoire qui l'entoure est vague et incertaine.

On prétend que cet artefact, la Couronne du souvenir, *fut offert à l'archimage Forlin par ses anciens élèves reconnaissants (qui étaient alors eux-mêmes devenus de puissants mages). Compte tenu de son âge avancé, leur ancien maître n'avait plus toute sa mémoire, aussi, pour son cent quatre-vingtième anniversaire, décidèrent-ils de trouver une solution à ce problème. Après s'être accordés sur la forme que prendrait leur cadeau, ils se mirent tous à œuvrer dans le plus grand secret, sans savoir ce que les autres feraient de l'objet. On dit même que l'un d'entre eux implora l'aide des dieux de la magie. Peut-être son appel fut-il entendu, car la* Couronne *finit par voir le jour.*

Règle n° 3 : tout artefact s'accompagne d'une histoire

Décider qu'un artefact existe ne suffit pas. Ces objets sont toujours accompagnés d'histoires et de légendes qui les lient irrévocablement à des choses et des lieux bien précis. Le mystère entourant leur naissance en fait partie (qui les a conçus, qui fut le premier à s'en servir, quelle a été leur première victime, etc.), mais leur légende ne s'arrête pas là. Les artefacts sont de véritables glus dont on ne parvient pas à se débarrasser, et qui reviennent sans cesse causer les pires catastrophes… ou, au contraire, sauver le monde. Chacune de leurs apparitions donne lieu à une aventure épique dans laquelle ils tiennent le rôle principal. On n'entendra jamais un conteur dire : "Ah oui, j'oubliais, il se servit donc de cet artefact qu'il avait trouvé…" En fait, l'artefact transforme le héros ou l'héroïne (parfois en bien, parfois en mal) puis, une fois sa tâche achevée, il s'éclipse tel un acteur quittant la scène lorsque la représentation est terminée. Dites-vous bien que les artefacts sont doués d'intelligence. Ils *font en sorte* qu'on les découvre puis s'en vont *de leur propre chef* quand ils n'ont plus rien à faire ici.

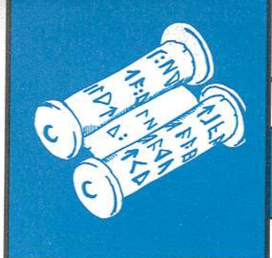
L'avantage que présente une histoire particulièrement développée, c'est qu'elle vous propose de nombreuses possibilités d'aventures sous forme de rumeurs et autres légendes. Comme il est normalement extrêmement difficile d'apprendre quels sont les pouvoirs de l'artefact, ces histoires (que vous aurez préparées à l'avance) seront sans doute les seules sources d'information dont disposeront les PJ.

Quand l'archimage finit par décéder, une profonde dissension se fit jour parmi ses fidèles élèves. Certains souhaitaient enterrer leur cadeau au côté de leur maître, tandis que d'autres protestaient qu'il s'agissait là d'un affreux gâchis. Le problème fut réglé lorsque Liras s'empara de la Couronne *et décréta qu'elle était désormais sienne. Les autres se retournèrent contre elle comme un seul homme mais, aidée par l'artefact, elle les tua tous. L'ambition l'avait rendue folle et, toujours en s'appuyant sur les pouvoirs de la* Couronne, *elle renversa le roi et proclama l'avènement de la Dynastie de la Magicienne. Son règne fut terrible, car elle écrasait quiconque se dressait contre elle. Puis, un jour, le héros Turoc parvint à la tuer, aidé en cela par un démon qu'il tenait en son pouvoir. Mais hélas pour Turoc, le démon l'incita sournoisement à le libérer, suite à quoi la créature se saisit de la* Couronne *et quitta le Plan Primaire après avoir annihilé son ancien maître. Peut-être l'artefact et lui se trouvent-ils encore dans les Abysses à l'heure actuelle ?*

Règle n° 4 : tout artefact s'accompagne d'un prix à payer

On dit souvent que le pouvoir s'accompagne toujours de responsabilités, et cela ne saurait être plus vrai que pour les artefacts. Ces objets n'ont en effet jamais une utilisation aisée. Ils vont toujours de pair avec des coûts à payer, des inconvénients ou même des malédictions.

Cela a deux effets qui sont importants pour la campagne. Tout d'abord, une malédiction particulièrement efficace décourage bien vite les personnages qui pourraient être tentés de faire un usage abusif de l'artefact. Si l'on risque de se faire posséder ou d'appeler un puissant démon à chaque fois que l'on se sert d'un pouvoir, on apprend bien vite à faire montre de prudence. Ensuite, en confiant aux PJ un artefact dangereux qu'ils n'ont d'autre choix que d'utiliser au cours de l'aventure, vous générez une tension qui ne les quittera plus ("Dois-je prendre le risque de faire appel aux pouvoirs du *Sceptre des Rois-Sorciers* ou vaut-il mieux que j'espère que nous en sortirons tout seuls ?"). Bien évidemment, pour que la malédiction



soit efficace, les personnages doivent plus ou moins savoir en quoi elle consiste, par exemple en ayant appris la fin qu'avaient connue les précédents possesseurs de l'objet.

Du point de vue de l'aventure, une bonne malédiction renforce la tension dramatique et l'émotion associées à l'artefact. La *Hache des Empereurs* sera ainsi nettement plus mémorable si l'on sait qu'Ethganir Cœurdarc s'en servit pour sauver sa cité, mais que l'objet lui déroba dans le même temps sa force vitale et le laissa mort au terme du combat (alors que s'il avait remporté la victoire grâce à la *Hache* avant de périr dans des circonstances banales, l'impact produit aurait été nettement moins fort). C'est cet équilibre permanent entre l'acte d'héroïsme et le désastre, entre la nécessité absolue et le risque permanent qui fait que les artefacts méritent d'être introduits dans le jeu.

L'esprit de Liras est enfermé dans la Couronne. *L'âme de la magicienne était autrefois avide de pouvoir, mais les siècles passés au fin fond des Abysses l'ont fait sombrer dans la démence et ont décuplé sa soif de vengeance. Quiconque porte la* Couronne *risque de réveiller l'esprit de Liras.*

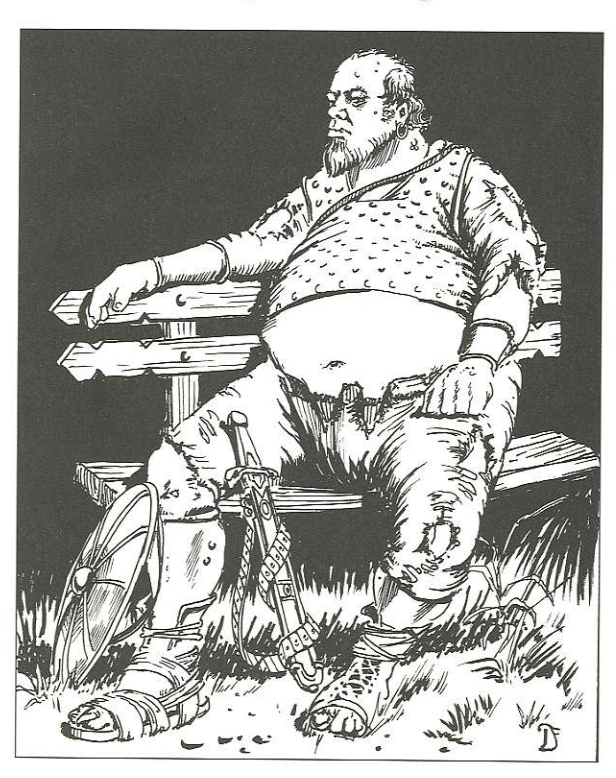
Pouvoirs communs à tous les artefacts

Chaque artefact est doté de pouvoirs bien spécifiques, mais tous partagent une série de propriétés communes. Elles visent généralement à le protéger et à le camoufler, ce qui lui permet d'échapper aux règles régissant les objets magiques normaux.

• Les artefacts sont uniques. À moins que la description n'indique qu'il existe plusieurs exemplaires d'un artefact donné, il ne peut y en avoir qu'un seul dans le monde de campagne.
• Ils ne dégagent qu'une aura très réduite lorsqu'on les analyse à l'aide d'un sort de *détection de la magie*, et il est impossible d'identifier les types de magie présents.
• Ils sont immunisés contre les sorts *détection du mal* ou *du bien*, *identification*, *connaissance des alignements* et *localisation d'un objet*.
• Les sorts *connaissance des légendes* et *contact avec un autre plan* ne peuvent jamais révéler où se trouve un artefact. Ces sorts peuvent toutefois être utilisés pour obtenir des renseignements concernant les pouvoirs d'un artefact, mais les réponses fournies sont bien souvent difficiles à interpréter.
• Les artefacts ne peuvent être affectés par les moyens physiques ou magiques (à l'exception de quelques vulnérabilités très spécifiques). S'il se retrouve dans une situation où un objet magique normal serait obligatoirement détruit (par exemple, s'il se fait écraser par un énorme bloc de pierre), un artefact disparaît purement et simplement. Même les pouvoirs des dieux ne peuvent affecter ces objets si particuliers.
• Les effets des artefacts, et plus particulièrement les malédictions, sont permanents sauf en cas d'indication contraire. Même un *souhait* ne peut annuler le mal fait par un artefact, pas plus que le fait de supplier tous les dieux de la création.

Malédictions spécifiques

Bien que chaque artefact soit unique, il existe tout de même deux malédictions communes à nombre de ces objets : la *possession* et la *transformation*. La première se produit lorsque l'objet tente d'imposer sa volonté à son propriétaire. Elle produit un changement insidieux



dont les témoins extérieurs ne se rendent bien souvent compte que trop tard. La seconde a, quant à elle, un effet bien plus concret, puisqu'elle modifie l'aspect physique, l'alignement, la race ou même la classe du personnage (pour aller à chaque fois vers un état que l'artefact trouve *préférable*). La *transformation* est assez lente, mais ses effets sont nettement plus visibles que ceux de la *possession*.

La possession

Lorsqu'un artefact possède ce pouvoir, le MD doit bien faire attention aux objectifs et ambitions de l'objet (qui sont définis dans le paragraphe **Malédiction**). En cas de *possession*, c'est à ce modèle que le personnage tente de ressembler. Le MD ferait bien d'être prêt à gérer le cas de figure où le propriétaire de l'objet se retrouverait possédé.

Mais les artefacts disposant de ce pouvoir n'agressent pas immédiatement leur porteur (ce ne serait pas drôle). Au lieu de cela, ils l'affectent peu à peu et prennent lentement le contrôle de ses actes. Cela permet au MD de jouer sur le suspense et le mystère, tout en laissant entrevoir au PJ ce qui l'attend.

Les tests de *possession* s'effectuent selon les mêmes règles qui gouvernent les objets magiques intelligents, sauf que dans le cas des artefacts, il faut automatiquement lancer les dés une fois par semaine *en plus* de tous les tests requis en cas de conflit entre l'artefact et son propriétaire (ces différends ne sont pas basés sur une opposition d'alignements ; ils dépendent de l'histoire et des ambitions de l'objet). Pour tous ces tests, considérez que le score de personnalité de l'artefact est égal à 40 + 1d10.

Chaque fois que l'artefact l'emporte, il s'impose un peu plus au personnage. Le MD doit noter toutes les fois où cela se produit, car la *possession* devient permanente et irrévocable dès que le personnage a perdu un nombre de "duels" égal à son score de Sagesse. De plus, au fur et à mesure que la volonté de l'artefact prend le pas sur la sienne (par exemple, si un PJ ayant 12 en Sagesse a déjà été vaincu à six reprises), le personnage a de plus en plus de mal à résister et à se libérer des effets de la *possession*. Le rapport entre le nombre de victoires obtenues par l'objet et le score de Sagesse de son propriétaire devrait vous donner une bonne indication (pour l'exemple précédent, il est de 50 %).

Le but ultime de la *possession* est d'augmenter la tension et le suspense tout en prodiguant de nouvelles opportunités d'interprétation. Le processus complet n'a pas une durée limitée, et c'est au MD de voir s'il désire le rallonger ou le raccourcir. Attention toutefois : si cela va trop vite, le joueur n'a pas le temps de voir son personnage se désagréger peu à peu, mais que le délai se prolonge trop et le spectre de la *possession* ne fera plus peur à personne. C'est là un dosage subtil que le MD est le seul à pouvoir réussir.

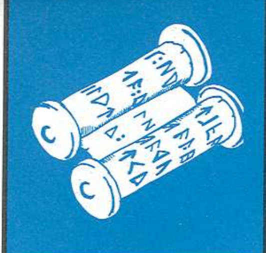
La transformation

La *transformation* est une attaque plus franche de la part de l'artefact contre son propriétaire. Comme pour la *possession*, c'est le paragraphe **Malédiction** qui décrit quels sont les changements qui affectent le personnage. Et, là encore, c'est au MD de déterminer à quelle vitesse se produit la mutation.

Lorsqu'un personnage possède un artefact disposant d'un tel pouvoir, son joueur doit effectuer un jet de sauvegarde contre la métamorphose (à -4) au terme de chaque semaine. Ne lui dites pas quel est le sens de ce jet de dé. Si le jet de sauvegarde est réussi, rien ne se passe. Par contre, s'il est raté, un changement se produit en cours de semaine et le PJ se conforme un peu plus à l'aspect que l'artefact désire lui donner. Par exemple, si un tel objet transforme Chekhos le Guerrier en ogre, il peut se réveiller un beau matin pour s'apercevoir qu'il a nettement grandi. Ses vêtements et son armure ne lui vont plus, et ses adversaires armés l'attaquent désormais comme une créature de taille G. La semaine suivante, c'est son apparence qui est touchée, et son Charisme diminue vers un score plus "acceptable" pour un ogre. Au cours de la troisième semaine, il devient un peu plus stupide, et ainsi de suite jusqu'à ce que la *transformation* soit achevée.

Cette transformation ne doit en aucun cas bénéficier au personnage. C'est là un point très important. Certes, le guerrier de l'exemple précédent deviendra peut-être plus fort une fois changé en ogre, mais il sera également plus laid, plus maladroit et plus stupide.

Et la *transformation* n'est pas seulement physique. Au fur et à mesure que l'apparence du personnage se rapproche de ce que souhaite l'artefact, sa personnalité se modifie également pour de s'adapter à la mutation. Par exemple, Chekhos se met à penser et à se comporter comme un ogre. Lorsque la *transformation* est achevée, il en va de même du bouleversement de la personnalité. Les personnages changés de la sorte en monstres deviennent aussitôt des PNJ sous le contrôle du MD.



Introduction

Comment se présentent les descriptions

Chacune commence par une description physique de l'objet, accompagnée d'une illustration. Dans la plupart des cas, elle peut être directement lue aux joueurs lorsque l'artefact est découvert. Évitez toutefois de mentionner le nom de l'objet (les personnages auront bien le temps de l'apprendre plus tard).

Histoire

Le passé d'un artefact est important, car il explique d'où il tire ses pouvoirs, propose une base d'histoire et recèle quelques indices pour les personnages. À l'exception des objets liés à un monde bien précis (comme la *Masse de Saint Cuthbert*), cette histoire a volontairement été laissée assez vague pour que le MD puisse plus aisément l'intégrer à son monde de campagne. Les dieux concernés ne sont pas nommés, et les mages, prêtres, guerriers et autres voleurs cités ne proviennent d'aucun monde particulier (à l'exception, une fois encore, des artefacts liés à tel ou tel univers).

Cette histoire n'est à chaque fois qu'une suggestion, car il serait vain de croire que toutes les légendes présentées dans cet ouvrage peuvent s'adapter à l'ensemble des campagnes. Le MD peut donc modifier les éléments qui ne lui conviennent pas, sans oublier toutefois que l'histoire est également là pour prodiguer des indices aux personnages si ces derniers ont l'intelligence de se renseigner sur l'objet.

Insertion dans la campagne

Ce paragraphe est important, car il comprend des conseils destinés au MD ainsi que des suggestions de scénarios (la vocation des artefacts étant justement de générer des histoires). C'est également là que vous saurez si les personnages peuvent se servir de l'objet ou s'il vaut mieux, au contraire, qu'ils empêchent d'autres individus de l'utiliser. Suit alors le plus souvent un scénario minimal vous indiquant comment introduire l'artefact dans votre monde de campagne et (plus important) comment vous en débarrasser une fois qu'il n'est plus nécessaire.

Pouvoirs

Les pouvoirs des artefacts peuvent être divisés en cinq catégories : il y a les pouvoirs *constants, invoqués, aléatoires,* de *résonance* et la *malédiction*. C'est dans ces lignes que sont détaillés les plus importants pouvoirs de l'objet.

Constants. Ces pouvoirs prennent effet sans que le personnage ait rien d'autre à faire que de tenir l'artefact en main (ou de le porter). C'est, par exemple, une CA égale à 5, une *vision véritable* permanente (comme le sort du même nom) ou encore le gain d'un niveau d'expérience pour le PJ.

Invoqués. Ces pouvoirs requièrent une certaine action de la part du possesseur de l'artefact (se concentrer, hurler un mot de commande, presser un bouton, lire quelques lignes de texte, etc.). Leur nombre d'utilisations est bien souvent limité.

Aléatoires. Ces pouvoirs sont laissés à l'appréciation du MD. Ce paragraphe indique à quelles tables de l'**Appendice B : tables de détermination aléatoire** il faut se référer, ainsi que le nombre de pouvoirs que l'objet possède dans chaque table. Le MD peut alors faire son choix ou créer d'autres facultés similaires.

Résonance. Les pouvoirs de ce type ne se manifestent que lorsque plusieurs artefacts faisant partie d'un "jeu" (comme la *Main* et l'*Œil de Vecna*) sont mis en présence. Les pouvoirs de résonance sont extrêmement rares ; ils peuvent être constants, invoqués ou aléatoires.

Malédiction. Chaque artefact a un ou plusieurs inconvénients liés à son histoire. Il ne s'agit pas toujours de malédictions, mais parfois de restrictions obligeant le personnage à se comporter de manière bien précise. Les deux malédictions spécifiques mentionnées ci-dessus (la *possession* et la *transformation*) sont parfois rajoutées à la liste. Dans ce cas, c'est ici qu'est décrit le but vers lequel tend l'artefact (et en quoi il tente de changer son porteur).

Méthodes de destruction suggérées

Enfin, vous trouverez ici quelques moyens permettant de détruire une bonne fois pour toutes chaque artefact. Le MD peut bien évidemment en créer d'autres, mais sans oublier que la destruction d'un artefact est nécessairement une entreprise extrêmement difficile.



Anneau de Gaxx

L'*Anneau de Gaxx* se présente sous la forme d'une pierre précieuse à neuf facettes, montée sur un anneau de platine tout simple et large d'un centimètre. Une succession de lettres est gravée sur la face interne de la bague, mais seul un nom est lisible : Gaxx.

Histoire

Alors qu'il errait au cœur des Montagnes des Tempêtes, un guerrier malchanceux du nom de Krednel découvrit quelques vieux bâtiments. Il y entra afin de se protéger des éléments et y trouva les restes d'une créature ne ressemblant à rien de ce qu'il avait pu voir auparavant. Il remarqua qu'un étrange anneau ornait l'un des doigts de la chose et se saisit du bijou.

Quelques jours plus tard, Krednel s'aperçut au réveil que sa peau avait durci pour lui conférer une sorte d'armure naturelle. Pris de panique, il courut en direction du plus proche plan d'eau, où il fut horrifié par son reflet. La créature qui lui faisait face avait la peau couverte d'écailles et des cornes de vingt centimètres de long. Il arracha aussitôt l'anneau de son doigt et se rendit sans perdre de temps auprès de l'un de ses vieux amis, un nain nommé Lorak Maindefer. Ce dernier fut incapable d'identifier l'anneau, mais proposa à Krednel de le lui racheter. Le guerrier prit l'argent et plus personne n'entendit plus parler de lui.

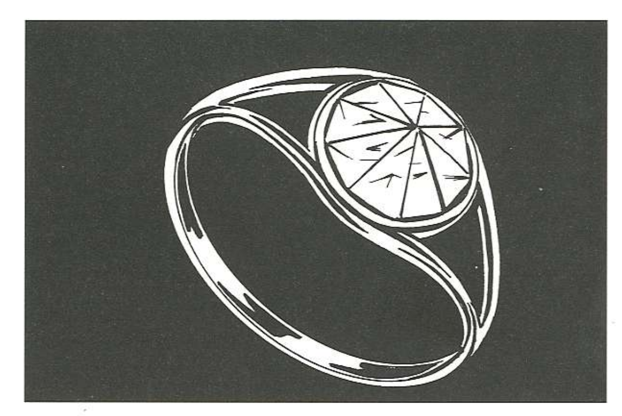
Insertion dans la campagne

L'*Anneau de Gaxx* est un excellent objet pour tout MD aimant présenter des mystères insolites à ses joueurs. Un village pourrait, par exemple, employer les PJ pour venir à bout d'un monstre hideux qui terrorise la région et, dans le même temps, comprendre pourquoi le marchand d'objets rares de la communauté a soudainement disparu.

Pouvoirs

Constants. Le porteur de l'*Anneau* est immunisé contre les maladies de tout type, fussent-elles magiques.

Invoqués. Chacune des neuf facettes de la pierre précieuse possède son propre pouvoir. La face active est celle qui se trouve dans l'alignement du doigt portant l'*Anneau*, et il est impossible de faire la moindre marque sur l'objet. La gemme tourne d'un segment (dans le sens des aiguilles d'une montre) chaque fois que l'on met l'*Anneau* au doigt, qu'on le



garde pour dormir ou que l'on ait fait volontairement pivoter la pierre précieuse.

Aléatoires. 2 pouvoirs de la **Table 23 : Soins**, 2 de la **Table 27 : Déplacement**, 2 de la **Table 28 : Attaque** et 1 de la **Table 33 : Protection**.

Malédiction. Il suffit que l'*Anneau de Gaxx* soit porté en continu pendant 48 heures pour qu'il transforme son possesseur en créature d'origine inconnue (ce qui prend 96 heures de plus). Des cornes épaisses poussent à 5 centimètres au-dessus des oreilles de l'infortuné personnage, sa peau durcit et se recouvre d'épaisses écailles qui lui confèrent une CA naturelle égale à 5. Le possesseur de l'objet se voit également doté d'infravision (portée 30 mètres) mais la lumière du jour devient douloureuse pour ses yeux (-2 à tous ses jets d'attaque). Enfin, les canines inférieures se développent à tel point que les lèvres deviennent incapables de les cacher. Le monstre peut attaquer à l'aide de ses cornes et de ses crocs, les dégâts délivrés étant les suivants : 1d4/1d4/1d6.

Pour inverser une transformation incomplète, il faut ôter l'*Anneau* pendant un nombre d'heures égal à celui pendant lequel on l'a porté. Une fois la mutation achevée, il est impossible de revenir en arrière et la créature a besoin de l'anneau pour survivre. Sans lui, elle meurt dans les 72 heures.

Méthodes de destruction suggérées

- L'Anneau de Gaxx doit être amené (par quelqu'un le tenant personnellement) jusqu'au cœur du soleil.
- Il faut le rendre à la civilisation inconnue qui l'a façonné (ce qui implique de commencer par retrouver la trace des étranges créatures qui sont à l'origine de sa création).



Arc en fer de Gesen

À première vue, l'*Arc en fer de Gesen* ressemble à ces arcs courts de bois noir laqué et dont la corde est une fine ficelle qu'affectionnent les cavaliers des steppes. Mais en l'inspectant de plus près, on s'aperçoit qu'il est en fer (si finement ouvragé qu'il passe aisément pour du bois) et que sa corde est en fait un mince fil d'or. L'*Arc en fer* est léger et peut être bandé avec aisance. Ses branches se courbent nettement plus qu'un métal normal ne devrait le permettre.

Histoire

L'*Arc en fer* est l'une des deux armes du légendaire Gesen Khan, chef mythique des nomades des steppes (l'autre étant le *Marteau de Gesen*). Ce khan aurait été le premier à unir toutes les tribus et à mettre un terme à leurs guerres perpétuelles.

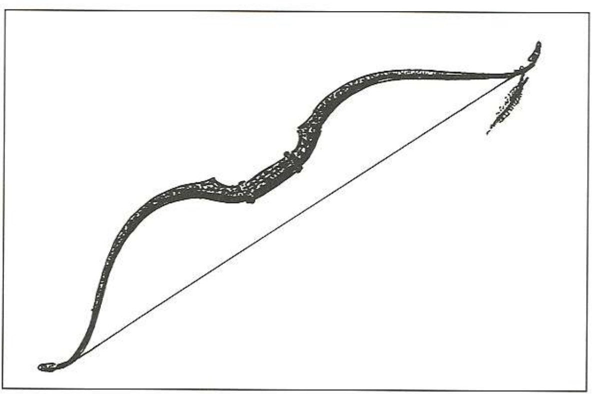
L'un des principaux trésors de Gesen était cet *Arc en fer*, dont certains affirment qu'il fut le premier arc confectionné de tout temps. On prétend qu'un homme ordinaire était incapable de le tendre et que personne ne pouvait résister aux terribles traits qu'il décochait. Une seule de ses flèches pouvait couper un chêne en deux ou faire exploser un rocher en mille morceaux. Et comme cet arc était le premier, c'était également le plus célèbre et le plus sage de tous, ce qui avait pour conséquence que quiconque le touchait devenait par la suite un excellent archer.

Gesen finit par mourir et par être enterré au cœur des steppes. La légende raconte que l'arc fut enseveli à son côté, mais depuis ce temps, nombreux sont les individus qui affirment l'avoir vu ou utilisé.

Insertion dans la campagne

L'*Arc en fer de Gesen* est une arme excellente pour un guerrier, surtout si l'aventure met les personnages aux prises avec un adversaire particulièrement redoutable. Mais comme cet objet semble on ne peut plus banal, les PJ devront sans cesse se méfier des tentatives faites pour leur dérober l'artefact et le remplacer par une vulgaire copie.

N'importe quel guerrier ne peut que désirer une telle arme, et le groupe doit donc s'attendre à ployer sous les réclamations et défis de toutes sortes (certains affirmant que l'arc leur revient de droit car ayant appartenu à leur ancêtre, d'autres expliquant qu'ils en ont grand besoin ou qu'ils sont les seuls dignes de l'utiliser, etc.). La plupart de ces individus tenteront de s'emparer de l'arme par la force, et les personnages devraient vite se retrouver dans la situation du plus rapide tireur de l'Ouest qui doit sans cesse faire fasse aux jeunes excités désireux de se faire une réputation.



Pouvoirs

Constants. Toute flèche tirée par l'*Arc en fer* est temporairement transformée en *flèche +5*, ce qui confère un bonus important au TAC0 et aux dégâts qu'elle inflige. De plus, les projectiles jaillissent du carquois et viennent s'encocher d'eux-mêmes, ce qui permet de tirer jusqu'à quatre fois par round. Enfin, la portée de l'arme est doublée par rapport à un arc court normal.

Invoqués. Trois fois par jour, le possesseur de l'*Arc en fer* peut tirer une flèche prenant effet comme un sort d'*éclair* ou de *flèche enflammée* (au 20ème niveau). Une fois toutes les 24 heures, il peut également tirer une *flèche tueuse* (du type de son choix).

Malédiction. L'utilisateur de cet artefact risque d'être affecté par le pouvoir de *transformation* inhérent à l'objet. Si cela se produit, le personnage devient peu à peu (tant par le physique que la façon de penser) un nomade des steppes. Il est ainsi possible qu'il oublie comment lire ou naviguer mais qu'il devienne un cavalier émérite. La *transformation* n'affecte en rien les capacités liées à la classe du PJ. Une fois qu'elle est achevée, l'artefact prend *possession* de l'esprit de son utilisateur, qui devient alors incapable de résister à la moindre proposition d'aventure et se voit obligé de toujours combattre pour la bonne cause.

Méthodes de destruction suggérées

- L'Arc en fer doit être rendu à l'esprit vengeur de Gesen qui erre dans les steppes.
- On peut le détruire à l'aide du *Marteau de Gesen*, ce qui nécessite un total de mille coups.

Chaîne en ivoire de Pao

Cet artefact est aisément reconnaissable puisqu'il prend la forme d'une chaîne en ivoire dont les maillons sont de petits bonshommes se tenant par la main. Contrairement à ce qui se produit avec une chaîne métallique, les maillons n'ont pas été refermés et il devrait logiquement être possible de détacher n'importe laquelle des petites silhouettes. Et pourtant, la *Chaîne en ivoire,* qui fait 3,60 mètres de long, semble totalement indissociable.

Histoire

La *Chaîne en ivoire de Pao* est connue depuis bien longtemps en Orient, mais les sages occidentaux ne savent quasiment rien d'elle. L'histoire qui suit a été fortement abrégée. C'est celle que connaissent les érudits orientaux ; en Occident, seuls les sages ayant des contacts avec les lointaines terres d'Orient peuvent en connaître quelques bribes.

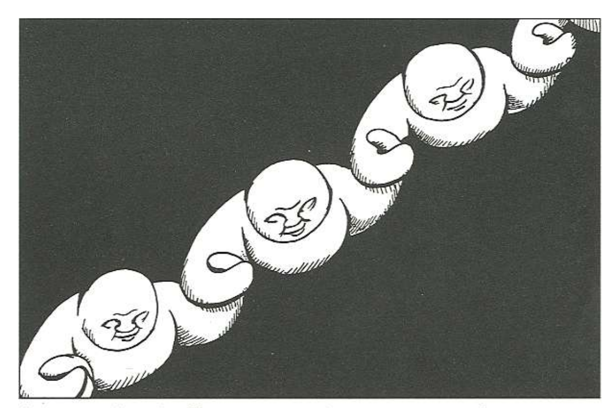
Les origines de la chaîne se perdent dans les brumes du temps. La tradition veut qu'elle ait été confectionnée au cours de l'Âge de la Terre Rouge par Maître Pao, l'Immortel Inférieur du Mont Yei, et donnée aux neuf Premiers Empereurs, qui régnaient conjointement sur l'empire. On prétend que l'objet symbolisait leur union et l'harmonie qu'ils prodiguaient aux êtres civilisés (autrement dit, les habitants de l'empire).

Malheureusement, la tragédie les guettait. Une nuit, un voleur audacieux s'infiltra dans la trésorerie du palais et s'empara de la chaîne (certains affirment qu'il avait été inspiré par Singe, Seigneur Malicieux, d'autres que c'était un dieu maléfique qui l'avait encouragé à commettre ce méfait). C'était au cours de la septième année du règne des Neuf et, peu de temps après, le chaos se propagea dans les provinces du sud alors qu'un culte jusque-là inconnu prenait de l'ampleur et se mettait à défier les Empereurs.

C'est à ce moment que les neuf souverains partirent en direction des cieux et laissèrent l'empire entre les mains de la Première Dynastie. Voyant que la secte maléfique ne cessait de croître, l'empereur chercha le moyen de la détruire, et il finit par aller la défier en compagnie de son frère poète.

Les deux hommes découvrirent alors que Nan Kung Chi, le grand prêtre du Culte du Léopard Noir, détenait la *Chaîne en ivoire de Pao*. Grâce à cette relique, Nan Kung Chi parvenait à contrôler l'esprit de léopard que la secte vénérait. Mais, guidé par la sagesse de son frère, l'Empereur Chin brisa la *Chaîne en ivoire* d'un seul coup d'épieu, ce qui mit un terme à l'existence du culte.

On aurait pu croire que la relique cesserait alors de



faire parler d'elle, mais Maître Pao avait fait preuve d'une grande ingéniosité en la créant. On prétend que la *Chaîne en ivoire* disparut lorsque l'épieu de l'empereur brisa l'un de ses maillons, et qu'elle se reforma par la suite d'elle-même. Cette légende est sans doute vraie, car l'objet joue un rôle capital dans un autre événement d'importance : la chute du Démon de Cuivre de Tros.

Si l'on ne sait que peu de choses du Culte du Léopard Noir, on ignore presque tout du Démon de Cuivre. Il est indubitable que ce monstre prit le pouvoir dans les provinces du nord-ouest, qui tombèrent bien vite sous sa coupe. Il les gouverna en tyran absolu durant de longues décennies, y faisant régner une terreur sans nom, à tel point que l'empereur fut contraint de faire appel à des héros pour récupérer ces terres. Le fidèle Wo Maï et ses compagnons se chargèrent de cette dangereuse mission. Personne ne sait exactement comment ils parvinrent à vaincre le Démon de Cuivre, mais les divers comptes rendus s'accordent pour dire que la *Chaîne d'ivoire* les aida grandement à immobiliser le monstre et à le ramener au palais impérial, où il fut emprisonné dans la *Jatte de Wo Maï*.

Après cette grande bataille, la chaîne disparaît des livres d'histoires. Certains érudits pensent qu'elle a été réduite en poussière et intégrée à la fabrication de la *Jatte de Wo Maï*, laquelle renferme toujours le Démon de Cuivre. D'autres sont de l'avis qu'elle serait restée dans la trésorerie de l'empire jusqu'à la Dynastie Hai, quand le Sixième Empereur partit en guerre contre un pays voisin. Elle aurait alors été perdue (ainsi que le souverain) après que la flotte d'invasion eut coulé lors d'une terrible tempête. Selon cette théorie, la *Chaîne en ivoire* aurait été par la suite retrouvée par un marin étranger du nom d'O'Rourke, employé par l'empereur défunt. Peut-être l'a-t-il ramenée avec lui en Occident… peut-être que non.



Chaîne en ivoire de Pao

Insertion dans la campagne

La *Chaîne en ivoire de Pao* n'est pas un artefact particulièrement puissant pour des aventuriers. Ses pouvoirs affectent uniquement les entités natives d'autres plans, et elle n'est donc rien de plus qu'une intéressante œuvre d'art si de telles créatures n'apparaissent pas dans la campagne. Mais si une grande menace issue d'un autre plan venait à se faire sentir...

Le MD a tout intérêt à bâtir son aventure autour des pouvoirs de la *Chaîne en ivoire*. La possibilité la plus évidente consiste à faire débarquer sur le Plan Primaire une entité si monstrueuse que l'artefact sera nécessaire pour en venir à bout. Ce n'est certes pas là un scénario qui brille par son originalité, mais il peut s'avérer passionnant s'il est bien maîtrisé.

Et il existe également d'autres possibilités. La menace pesant sur le Plan Primaire n'est, par exemple, en rien obligatoire. Les personnages peuvent ainsi avoir à se rendre dans l'un des nombreux plans afin d'y capturer une créature donnée, ce qui ne pourra se faire qu'à l'aide de la *Chaîne en ivoire*. À moins que la relique ne soit nécessaire à l'exécution d'un puissant sort (pouvant mettre un terme à un péril qui menace le monde de campagne) ou que les PJ ne soit obligés de s'en servir pour attraper une entité native d'un autre plan, dans le but de payer la dette qu'ils auront contractée auprès d'un prêtre de haut niveau (à moins qu'une liche particulièrement sournoise ne les force à le faire à sa place à l'aide de plusieurs sorts de *croisade*). Les personnages peuvent également vouloir accomplir un tel exploit dans le but d'impressionner leur seigneur, car il est vrai qu'un grand roi, calife ou autre empereur ne pourra manquer de voir d'un bon œil un groupe de héros lui ramenant un puissant démon entravé par une petite chaîne en ivoire.

De plus, comme les maillons de la *Chaîne en ivoire de Pao* peuvent être dissociés, il est parfois fort complexe de découvrir la relique. Vous pouvez ainsi l'intégrer petit à petit dans votre monde de campagne. Imaginez, par exemple, que les personnages en découvrent un maillon dans un important trésor. Plus tard, ils en trouvent plusieurs autres, mais toujours sans la moindre explication. Ce n'est sans doute qu'après avoir rassemblé une bonne partie de la chaîne qu'ils pourront commencer à déceler les premiers indices concernant l'utilisation de cet objet.

Pouvoirs

Invoqués. La *Chaîne en ivoire* peut être utilisée de deux manières, soit comme un ensemble, soit en se servant de ses maillons. Si, entière, elle est enroulée autour des poignets, du cou, des chevilles ou de la taille (ou l'équivalent) d'une créature native d'un autre plan, cette dernière est automatiquement affectée par un sort d'*entrave*. Elle n'a d'autre choix que d'obéir sans réserve au possesseur de l'objet (qui doit tenir l'extrémité libre de la chaîne lorsqu'il donne ses instructions). Bien que l'artefact semble extrêmement fragile, la créature est incapable de s'en défaire et ne peut utiliser ses pouvoirs innés, sauf pour mener à bien les ordres reçus.

Il est possible de séparer les maillons les uns des autres pour peu que l'on connaisse la façon de faire. Une fois la chaîne totalement décomposée (elle comprend un total de 48 bonshommes d'ivoire), elle perd tout pouvoir d'*entrave*. Par contre, tout maillon lancé sur une entité native d'un autre plan l'affecte comme un sort de *parole divine*. Chaque maillon jeté de la sorte disparaît aussitôt après utilisation.

Malédiction. Chaque fois que la *Chaîne d'ivoire* est utilisée pour entraver une créature, il existe 5 % de chances qu'elle se désunisse spontanément et disparaisse dans l'instant. Les entités libérées de la sorte ne demandent souvent qu'à faire subir des tortures particulièrement atroces à leurs anciens maîtres. De plus, les créatures des autres plans envoient généralement leurs serviteurs du Plan Primaire attaquer le possesseur de cette relique.

Méthodes de destruction suggérées

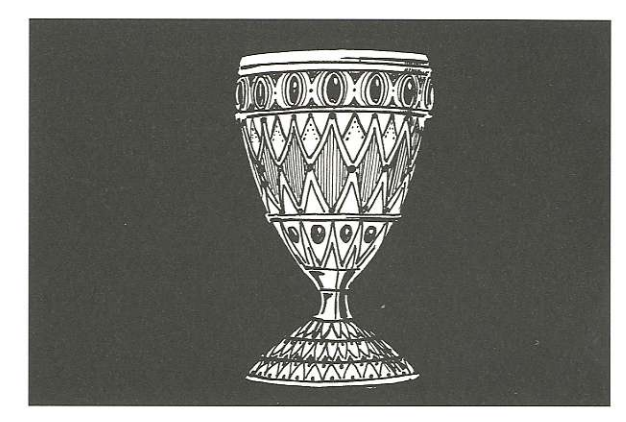
- Il faut utiliser une méthode secrète qui permet de lier les maillons entre eux sans que les mains des bonshommes se touchent.
- Chaque maillon est la représentation d'un héros (ou d'une héroïne) vivant. Lorsque tous sont morts, l'objet tombe en poussière.
- La Chaîne en ivoire de Pao doit être offerte à un dieu-éléphant, qui seul est capable de la briser.

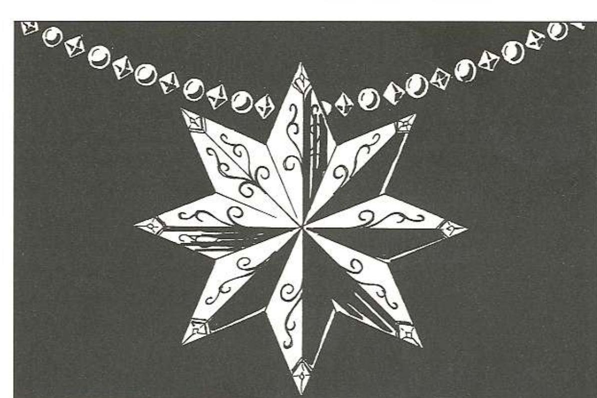


Calice et Talisman d'Al'Akbar

Le *Calice d'Al'Akbar* est tout sauf un objet banal. Comme son nom l'indique, il s'agit d'un calice, mais si impressionnant qu'il faut le tenir à deux mains lorsqu'il est rempli. Il est fait d'or martelé auquel on a rajouté un fin liseré d'argent. Douze pierres précieuses de grande valeur (5 000 po chacune) sont serties dans des montures d'électrum et font le tour de la coupe. L'objet a manifestement été façonné par un orfèvre d'exception, et bien qu'il ne dégage aucune aura magique, il est toujours entouré d'un halo doré.

Le *Talisman d'Al'Akbar* est, quant à lui, une étoile à huit branches faite de platine martelé. Il n'est pas plus gros qu'un pendentif de belle taille et un long collier d'or et de perles permet de le porter autour du cou. Les pointes de l'étoile s'achèvent par autant de diamants qui brillent à la moindre lueur, et de fines gravures ornent chacune des huit branches. Le *Talisman* ne dégage aucune aura magique.





Histoire

Le *Calice* et le *Talisman d'Al'Akbar* sont des reliques sacrées extrêmement puissantes. Tous deux sont toujours associés à un dieu ou une déesse des soins et de la guérison (le MD doit lui-même choisir la divinité appropriée en fonction de son monde de campagne). Dans les ROYAUMES OUBLIÉS®, Lathander est le dieu qui correspond le mieux, au même titre que Pelor dans le monde de GREYHAWK® (ces deux objets ne peuvent en aucun cas être intégrés à une campagne de DARK SUN®).

Selon les légendes du culte auquel ils se rattachent (et quel qu'il puisse être), le *Calice* et le *Talisman* furent donnés par le dieu après qu'une gigantesque catastrophe eut frappé le monde. Les deux objets apparurent en rêve au grand prêtre, et quand ce dernier se réveilla, le *Calice* et le *Talisman* se trouvaient à ses côtés, luisant encore du pouvoir de son dieu. Sachant comment se servir des objets bénis, l'homme s'en alla aussitôt soigner la multitude de malades et de blessés.

Malheureusement, les pouvoirs miraculeux du *Calice* et du *Talisman* ne furent pas synonymes de bonheur pour le peuple ou de paix pour le temple. Lorsque les voyageurs s'en furent retournés chez eux en ramenant des histoires de ces deux merveilles, nombre de rois, d'empereurs et de chefs de guerre décidèrent de s'en emparer. Poussés par la cupidité et la peur, ils firent marcher leurs armées sur le temple et envoyèrent leurs agents s'emparer des fabuleux trésors.

Personne ne sait plus aujourd'hui les guerres que causèrent les deux reliques, ni même qui remporta ces conflits. Peut-être l'un des prétendants parvint-il à s'imposer à ses rivaux pour se faire dérober les objets sous le nez, à moins que les brigands n'aient profité du chaos ambiant pour s'en emparer. La seule chose que l'on sache, c'est qu'une fois la paix revenue, le *Calice* et le *Talisman* avaient disparu. Depuis, plus personne ne les a jamais revus.

Mais la légende qui parle de leurs pouvoirs miraculeux est, elle, toujours vivace, et l'expression "soigné par le Calice" accompagne souvent une guérison miraculeuse, tandis que "par l'étoile d'Akbar" est une invective censée chasser la maladie.



Calice et Talisman d'Al'Akbar

Insertion dans la campagne

En raison de leurs pouvoirs de guérison, le *Calice* et le *Talisman d'Al'Akbar* sont d'excellents objets pour les personnages, mais leur puissance est telle qu'il convient de ne pas les laisser longtemps entre leurs mains si l'on ne veut pas risquer de voir sa campagne totalement déséquilibrée. Ils peuvent, par exemple, s'avérer d'une importance capitale dans une aventure où les personnages risquent de mourir ou de subir d'atroces blessures. Il y a dans ce cas de bonnes chances que la survie des PJ (et donc leurs chances de conclure le scénario) ne dépende que du *Calice* et du *Talisman.*

Mais il convient de ne jamais utiliser ces deux artefacts plus d'une fois de cette manière. Les pouvoirs du *Calice* et du *Talisman* permettent aux personnages de faire un pied de nez à la mort, et donc d'accomplir des exploits véritablement héroïques. Mais si leurs aventures suivantes devaient être dénuées de risques, leur existence perdrait bien vite de son intérêt.

L'idéal serait que les PJ trouvent le *Calice* ou le *Talisman* (ou, pourquoi pas, les deux) en prélude à une aventure particulièrement dangereuse. Ils ont, par exemple, besoin des pouvoirs de ces objets pour se rendre dans les plans extérieurs (où leurs prêtres ne pourront récupérer leurs sorts de soins) et y vaincre un adversaire particulièrement redoutable. Les reliques peuvent également leur servir à survivre à un périple d'une importance capitale.

Mais les deux objets intéressent à peu près tout le monde. Les fidèles du dieu qui les a créés désirent récupérer ces reliques sacrées, tandis que les seigneurs de la guerre souhaitent s'en servir pour soigner leurs armées et que de nombreux magiciens sont attirés par les nombreuses potions que le *Calice* et le *Talisman* peuvent créer. Les PJ doivent donc être prêts à se battre constamment pour les garder.

Une fois qu'elles n'ont plus d'utilité dans le monde de campagne, les reliques devraient disparaître. Le mieux serait que les personnages les ramènent à qui elles reviennent de droit, mais ils peuvent finir par se les faire dérober (à moins qu'ils n'acceptent de les vendre). Si nécessaire, le dieu concerné peut même apparaître pour récupérer ses créations. Et malheur aux personnages qui refuseraient alors de les lui rendre...

Pouvoirs

Calice d'Al'Akbar

Constants. Tout individu d'alignement bon touchant le *Calice* bénéficie d'un sort de *bénédiction* d'une durée de 24 heures.

Invoqués. Le véritable pouvoir du *Calice* peut être invoqué à raison d'une fois par jour, à condition de le remplir d'eau bénite. Si le liquide est bu dans son intégralité, il confère l'équivalent d'un sort de *neutralisation du poison* ou de *soins des blessures critiques.* Il est également possible de diviser la quantité d'eau en trois potions agissant comme un sort de *soins des blessures légères.* L'eau perd toute propriété magique si elle n'est pas bue dans les 12 heures.

Talisman d'Al'Akbar

Constants. Tout individu d'alignement bon touchant le *Talisman* bénéficie d'un sort de *délivrance de la malédiction.*

Invoqués. Une fois par jour, le *Talisman* peut jeter un sort de *guérison des maladies* ou de *guérison de la cécité.*

Résonance. Une fois par semaine, il est possible de créer l'une des potions suivantes en utilisant le *Calice* et le *Talisman* : *soins* (5 doses), *eau pure* (3 doses), *grands soins* (2 doses), *élixir de santé* (1 dose) ou *vitalité* (1 dose). Pour ce faire, le *Talisman* doit être trempé dans le *Calice* rempli d'eau bénite, et le liquide est instantanément transformé. Les deux reliques confèrent également le pouvoir de *résurrection* (une fois par jour), mais uniquement sur les créatures d'alignement bon ou neutre.

Malédiction. Ces objets ne peuvent être utilisés que par des humains ou demi-elfes d'alignement bon. Lorsque les pouvoirs du *Calice* ou du *Talisman* sont invoqués, leur utilisateur vieillit de 1d10 années. *Ce vieillissement est totalement irréversible !* Lorsqu'il meurt de vieillesse, le personnage est transformé en zombi gardien des artefacts. Il est impossible de le ramener à la vie de quelque manière que ce soit.

Méthodes de destruction suggérées

- Le Calice doit être rempli d'eau en provenance du fleuve Styx et il faut ensuite y plonger le Talisman.
- Il faut jeter dix mille sorts de malédiction sur le Talisman, puis frapper ce dernier contre le Calice.
- Les deux objets doivent être touchés par le dieu des maladies et de la mort.

Cor d'inconstance

Le *Cor d'inconstance* a un aspect on ne peut plus anodin, tant et si bien qu'il est impossible de le distinguer des autres cors magiques. Il est fait de laiton poli et a la forme d'une corne de bélier. Quelques symboles sont gravés autour de sa plus large extrémité. Il est possible de le transporter à l'aide d'une chaîne en or.

Histoire

Les origines du *Cor d'inconstance* sont bien connues, et il est aisé de les apprendre pour peu que l'on s'adresse aux bonnes personnes. Il y a quelques siècles (à une ou deux décennies près), un voleur du nom d'Eustos était installé à une table de jeu. La journée avait été excellente pour lui sur la place du marché, et sa chance se poursuivait aux dés ; il ne cessait de gagner. Mais au fur et à mesure que la soirée progressait, il buvait de plus en plus et ses pensées étaient de plus en plus confuses, tant et si bien qu'il en vint à clamer qu'il avait les faveurs des dieux de la chance et qu'il se sentait capable de réussir l'impossible.

C'est là le genre de vantardise que l'on regrette généralement bien vite, et un étranger très charismatique ne tarda pas à venir s'installer à la même table qu'Eustos. Et soudain, alors que le nouveau venu réussissait tous ses coups de dés, le voleur se mit à rater tous les siens. Eustos finit par devoir jouer son ultime possession, qui était également la plus importante de toutes : son âme. L'étranger lui proposa en échange un cor en laiton. Eustos joua et gagna.

On prétend que l'étranger eut alors un sourire et expliqua au voleur que l'instrument pourrait lui apporter une chance inouïe ou au contraire une incroyable malchance, car il n'obéissait qu'aux seules lois du hasard chaque fois que l'on soufflait dedans. Peut-être est-ce vrai, car après avoir gagné la réputation d'être capable d'accomplir de véritables prodiges, Eustos disparut un beau jour et personne n'entendit jamais plus parler de lui.

Insertion dans la campagne

Le *Cor d'inconstance* est un artefact tout ce qu'il y a de plus chaotique. C'est donc le genre d'objet que l'on peut aisément confier aux personnages. Il est impossible d'estimer sa puissance, mais il devrait prodiguer de nombreuses possibilités d'interprétation pour les joueurs dont les PJ font appel à ses pouvoirs.



Pouvoirs

Constants. Tout individu prenant le *Cor d'inconstance* en main connaît instantanément les possibilités de l'objet. Montrez la table qui suit au joueur concerné (ou expliquez-la lui).

Invoqués. Chaque fois que quelqu'un souffle dans le *Cor*, jetez les dés sur la table qui suit pour déterminer le résultat. Ce jet de dés ne peut être influencé d'aucune manière. Référez-vous ensuite à la table appropriée pour voir quel pouvoir prend immédiatement effet.

1d100	Pouvoir
01-10	**Table 12 : Combat**
11-25	**Table 21 : Enchantements/Charmes**
26-40	**Table 13 : Conjurations**
41-50	**Table 10 : Abjurations**
51-75	**Table 25 : Sorts puissants**
76-90	**Table 14 : Malédictions**
96-00	**Table 11 : Cataclysmes**

Malédiction. Chaque jour où il possède le *Cor*, le personnage a 1 % de chances (cumulable) d'être pris d'une véritable fièvre du jeu pendant laquelle il ne peut résister au moindre pari. Cette frénésie ne cesse que lorsqu'il perd le *Cor* ou s'en débarrasse.

Méthodes de destruction suggérées

- Il faut jouer contre les puissances du hasard pour détruire le Cor d'inconstance.
- Il faut tricher contre les dieux de la justice, ce qui constitue le pari ultime.



Cotte invulnérable d'Arnd

La *Cotte invulnérable d'Arnd* est une cotte de mailles luisante faite de mailles d'argent fin qui protège le torse, le bas-ventre et les bras de son porteur (jusqu'aux coudes seulement).

Histoire

Plus personne ne se souvient guère de la modeste nation autrefois asservie par le magicien Virtos. Tous les champions représentant le peuple avaient été vaincus par le mage. Voyant que plus personne d'autre ne semblait vouloir défendre leur cause, les prêtres et les meilleurs artisans du pays œuvrèrent de concert pour créer une cotte de mailles qui conférerait à son porteur le courage et la force nécessaire pour venir à bout de Virtos. Une fois l'armure achevée, les prêtres se mirent à prier pour qu'un champion leur soit envoyé.

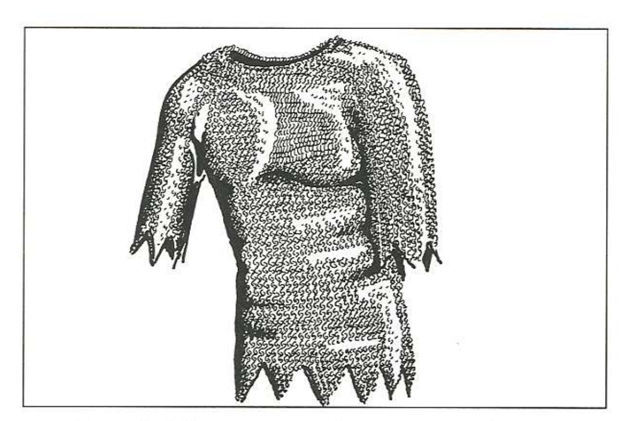
Une semaine plus tard, Arnd, humble prêtre du sud, arriva en ville. Son ordre aidait les pauvres et les nécessiteux, et il était parmi les plus méritants des disciples. Apprenant les conditions dans lesquelles vivaient ces malheureux, il accepta de revêtir l'armure et de mener les troupes au combat. Virtos fut renversé sans coup férir et, après le combat, Arnd disparut en emportant la cotte de mailles avec lui.

Insertion dans la campagne

La *Cotte invulnérable d'Arnd* est parfaite pour les aventures épiques opposant les forces du Bien à celles du Mal. Les personnages peuvent la découvrir et l'utiliser pour renverser une situation fort compromise, à moins qu'ils ne doivent empêcher les champions de l'autre camp de la trouver avant eux. C'est là un artefact qui ne risque aucunement de déséquilibrer votre campagne, car une fois sa quête accomplie, l'armure disparaît et va se chercher un autre porteur dans le besoin.

Pouvoirs

Constants. La *Cotte invulnérable* s'agrandit ou rétrécit par magie, ce qui fait qu'elle va comme un gant à toute créature faisant de 97 centimètres à 2,40 mètres de haut. Son porteur est invulnérable à la



quasi-totalité des attaques physiques (seules portent celles qui le touchent sur un 20 naturel) et bénéficie d'un bonus de +5 à tous ses jets de sauvegarde. Elle confère également les mêmes avantages qu'un *anneau de résistance au feu* et est immunisée contre l'acide, le froid et l'électricité.

Invoqués. Tout prêtre portant l'armure et entonnant une prière spécifique gagne 3 niveaux pendant 4 jours (1 fois par mois). Ses points de vie, son nombre de sorts, son TAC0 et ses jets de sauvegarde sont aussitôt modifiés en conséquence.

Malédiction. L'esprit d'Arnd occupe encore l'armure et tente d'aider les pauvres chaque fois que faire se peut. Lorsque le possesseur de la *Cotte invulnérable* se retrouve en présence de miséreux ou de gens qui souffrent, il y a ainsi 70 % de chances pour qu'Arnd prenne possession du personnage afin d'aider les malheureux. Le PJ passe alors 2d4 + 1 heures à aller d'un pauvre à l'autre et à les soulager comme un prêtre de niveau 14 (même s'il est normalement d'une autre classe). Quand l'esprit d'Arnd libère le personnage, ce dernier ne se souvient aucunement de ce qui s'est passé.

Méthodes de destruction suggérées

- L'armure doit être défaite maille après maille par un individu dénué de conscience.
- Elle doit être offerte en pâture au monstre rouilleur originel.
- Il faut forcer le dieu de la cupidité à la porter, et toute la magie qu'elle renferme est alors libérée avec une grande violence (lancez les dés sur la **Table 11 : Cataclysmes**).

Cristal de Flamme Noire

Le *Cristal de Flamme Noire* est un diamant parfait de la taille d'une main de femme et dont la forme très particulière fait penser à la flamme d'une bougie. Quand on le touche, des rayons de lumière et d'obscurité en jaillissent, ce qui donne l'impression qu'un feu brûle en son sein.

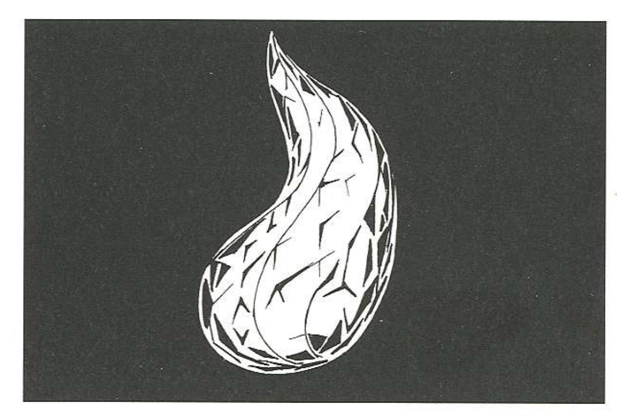
Histoire

Comme bon nombre d'artefacts, le *Cristal de Flamme Noire* voit son origine se perdre dans les brumes du temps. Les nains jurent que cette pierre est sans nulle autre pareille, et leur vanité naturelle les pousse à affirmer que seul un joaillier nain peut l'avoir taillée avec autant de brio. Certains sages suggèrent que le *Cristal* pourrait être d'origine extraterrestre, et pourquoi pas, avoir été extrait du cœur d'une étoile morte.

Sa beauté scintillante et ses pouvoirs magiques font que le *Cristal* est la sainte relique d'un culte de vénérateurs du feu. Cette secte était autrefois puissante et très influente, mais ses pratiques étaient si répugnantes que la population finit par se révolter. Les rares fidèles qui parvinrent à échapper à la purge qui s'ensuivit perpétuèrent le culte dans le plus grand secret. Au fil des siècles, ce que l'on savait de ce groupe s'est vu étoffé de nombreuses légendes, à tel point que la réalité et la fiction sont aujourd'hui totalement indissociables.

Insertion dans la campagne

L'historique pour le moins confus du Culte de la *Flamme Noire* offre de nombreuses options à tout MD désirant concocter une aventure gravitant autour de cet artefact. Alors qu'ils se trouvent dans une ville qu'ils ne connaissent pas, les personnages peuvent se retrouver opposés au culte et finir par attaquer un temple secret dans lequel se trouve la *Flamme*. Ils peuvent également découvrir le *Cristal* au milieu des ruines d'un ancien temple de la secte (défendu par des monstres ou d'anciens fidèles ayant régressé à l'état de sauvages). Naturellement, les disciples de la *Flamme Noire* ne reculent devant rien pour récupérer leur artefact, et les PJ devraient finir par faire prendre conscience à la ville (ou au royaume) dans laquelle ils se trouvent que le culte représente un véritable danger. Pour ce qui est de faire disparaître l'artefact de la



campagne, il suffit de le confier aux autorités de la ville (de cette manière, il vous sera possible de le réutiliser plus tard si l'envie vous en prend).

Pouvoirs

Invoqués. Le possesseur de la *Flamme* peut appeler des *reflets* (deux fois par jour). Ce pouvoir (de même que ceux qui suivent) prend effet après que l'on a contemplé le cœur du *Cristal* pendant 1d4 rounds.

Aléatoires. 4 pouvoirs de la **Table 26 : Sorts mineurs** et 1 de la **Table 25 : Sorts puissants**.

Malédiction. Toutes les créatures se trouvant à moins de 10 mètres du *Cristal* (y compris son possesseur) doivent effectuer un jet de sauvegarde contre les sorts chaque fois que l'on fait appel à l'un des pouvoirs de l'objet. En cas d'échec, elles sont affectées par un sort de *charme de feu*. Les personnages charmés sont ensuite pris pour cible par une *suggestion* permanente (un second jet de sauvegarde est autorisé) les encourageant à devenir des fidèles dévoués du Culte de la *Flamme Noire*. Le *Cristal* est un objet malicieux dont le double objectif consiste à augmenter sans cesse son armée tout en tuant les fidèles des autres dieux. Mais comme il ne tient pas à ce que cela se sache, il prend bien garde de procéder avec une grande subtilité.

Moyens de destruction suggérés

- Le *Cristal* doit être fondu au cœur de la terre.
- Il doit être brisé sur le Plan Para-Élémentaire de la Glace.
- Il doit être écrasé par le marteau de Thor.



Dents de Dalhvar-Nar

Les *Dents de Dalhvar-Nar* sont au nombre de trente-deux et ont autrefois appartenu à un ancien dragon rouge. Elles comprennent un total de quatre incisives (15 centimètres de long), deux crocs supérieurs (45 centimètres), deux crocs inférieurs (30 centimètres), douze canines (quatre grosses de 20 centimètres et huit petites de 15 centimètres), quatre prémolaires (10 centimètres) et huit molaires (5 centimètres). On les transporte dans une sacoche en peau de dragon d'un beau rouge cuivré.



Histoire

Il y a bien longtemps, alors que l'ancien dragon rouge Incendax cherchait à étendre son territoire, il tomba sur un groupe important de jeunes mages venus chercher des composantes pour leurs sorts en compagnie de leur mentor. Incendax les tua tous, et les archimages de la guilde en furent si outrés que treize des plus puissants magiciens de la région se regroupèrent pour mettre un terme aux déprédations du dragon. Ils le pistèrent jusqu'à son antre et l'attaquèrent de concert avec une telle violence qu'une explosion titanesque ravagea les environs. Une fois la poussière retombée, tous les belligérants avaient été annihilés. Seules subsistaient les dents du dragon.

Dalhvar-Nar était un jeune clerc talentueux et intelligent que le destin mena à cette grotte quelques siècles plus tard. À l'aide de ses sorts, il découvrit une zone de terre meuble et la déblaya pour dégager un passage s'enfonçant dans l'obscurité. Il l'emprunta en rampant, et le tunnel le conduisit jusqu'à une vaste caverne aux parois noircies et parsemées de rochers éclatés, vestiges du terrible affrontement qui s'était tenu en ce lieu bien des années plus tôt. Il fouilla la grande salle et finit par découvrir les dents d'Incendax. Il les rassembla toutes et les glissa dans son sac, persuadé qu'il était qu'un magicien ne pourrait manquer de payer une belle somme pour les acquérir.

Alors qu'il revenait en ville, Dalh entendit quelque chose de lourd tomber dans son dos. Il se retourna aussitôt et s'aperçut que l'un des crocs du dragon s'était échappé de son sac. Sous les yeux stupéfaits du jeune homme, la dent s'enfonça d'elle-même dans le sol, puis la terre se mit à trembler et un monstre terrifiant en surgit. Dalh se prépara à vendre chèrement sa peau, mais au lieu de lui sauter dessus, la créature se jeta à ses pieds, attendant visiblement ses ordres. Plutôt que de vendre les dents, Dalh décida donc de se livrer à quelques expériences.

Ses amis furent particulièrement surpris de voir que le jeune clerc, qu'ils connaissaient extrêmement généreux, était désormais obsédé par ses possessions matérielles. Il comptabilisait tout avec une grande minutie et exigeait avec colère qu'on lui rendît ce qu'il avait autrefois prêté. Il fut ensuite expulsé de son ordre, après que ses supérieurs eurent entendu dire qu'il s'attaquait aux caravanes de passage. Dalh finit par disparaître après s'être installé dans une grotte reculée. D'aucuns prétendent qu'il fut pour la dernière fois aperçu enserré dans les pattes d'un dragon d'or.

Insertion dans la campagne

La malédiction associée aux *Dents de Dalhvar-Nar* est particulièrement appropriée pour un PNJ que vous souhaitez voir devenir maléfique... à moins que vous ne désiriez avoir sur les bras un personnage asocial, cupide et cherchant sans cesse à s'enrichir.

L'aventure pourrait, par exemple, débuter dans une ville où les PJ ont décidé de se reposer. Au cours de la nuit, la localité est attaquée par un groupe de monstres dirigés par un "ermite fou" vivant dans les montagnes proches.

Pouvoirs

Constants. Une créature tenant à la main n'importe laquelle des *Dents* peut déterminer avec précision le nombre et le type de gemmes se trouvant dans un rayon de 20 mètres (ainsi que le type et la quantité de métal précieux). Le fait de porter sur soi l'une des *Dents* permet également de comprendre et de parler la langue des dragons rouges et l'idiome commun à tous les dragons maléfiques. Enfin, un individu possédant

toutes les *Dents* est totalement immunisé contre toutes les formes de feu.

Invoqués. Ces pouvoirs ne se déclenchent que lorsque les dents (molaires exceptées) se plantent dans le sol par la pointe. Si la surface est de la terre ou apparentée (argile, sable, etc.), la *Dent* s'enfonce et un monstre sort à sa place en 1d4 rounds. Sur toute autre surface (ou si on la laisse tomber de biais), la *Dent* se contente de rester sur le sol et d'attendre qu'on la ramasse. Toute *Dent* utilisée réapparaît par magie au milieu des autres au bout de 1d2 + 1 jours.

Les monstres appelés par ces artefacts servent le possesseur des *Dents* pendant 30 rounds et suivent toutes les règles indiquées dans le sort *convocation de monstres I*. Chaque *Dent* permet de faire apparaître les monstres suivants : crocs supérieurs : un remorhaz (7 DV) ou trois géants du feu (15+2-5 DV), crocs inférieurs : trois wivernes (7 DV) ou quatre hydres à six têtes (6 DV), grosses canines : six crapauds de feu (4 DV), petites canines : 1d10 hommes-lézards (2 DV). Pour leur part, les prémolaires font apparaître un *mur de feu* circulaire (20 mètres de diamètres) faisant 6 mètres de haut et durant 20 rounds.

Les huit molaires fonctionnent, quant à elles, de la manière suivante : elles doivent être enterrées à un minimum de 5 centimètres sous terre, ce qui prend 1d4 rounds. Une fois que la terre a été remise en place et tassée à la main (ce qui nécessite 1 round supplémentaire), une bouffée de fumée jaillit du sol et enveloppe le personnage, ce qui lui confère le pouvoir de la *Dent*. Jetez 1d8 et référez-vous à la table suivante :

1. L'utilisateur peut jeter *téléportation sans erreur*.
2. Le personnage peut faire apparaître un cône de feu magique jaillissant de sa main (2 mètres de long, 8 centimètres de large à sa source contre 1 mètre à son extrémité).
3. Le possesseur peut voler (comme à l'aide du sort *vol*) pendant 25 tours.
4. Le personnage peut jeter un sort de *suggestion* (durée 21 heures).
5. L'utilisateur est investi d'un pouvoir de *domination* sur une portée de 200 mètres.
6. L'individu peut affecter un cube de 30 mètres de côté comme à l'aide d'un sort de *transformation de la pierre en boue* (ou sa forme inversée).
7. Le personnage peut bénéficier d'une *invisibilité améliorée* pendant 10 rounds.
8. Le possesseur de la *Dent* peut faire appel à un sort de *désintégration*.

Tous les pouvoirs des molaires ont un "temps d'incantation" de 3, ce qui signifie qu'il est possible de les empêcher de prendre effet ou même de les faire échouer comme tous les sorts normaux. Ils doivent être utilisés dans un temps limité et sont automatiquement perdus dès que la molaire réapparaît au milieu des autres dents.

Malédiction. Le personnage possédant les *Dents de Dalhvar-Nar* devient immédiatement chaotique mauvais et ne peut supporter d'être séparé des artefacts. Si l'une des *Dents* tombe sur une surface impénétrable, il se penche aussitôt pour la récupérer, même s'il se trouve en plein combat.

Après avoir détenu les *Dents* pendant une semaine, l'individu se met à rassembler toutes ses possessions et à en dresser la liste exacte (il va même jusqu'à tout compter, que les objets en question aient la moindre valeur ou non). La troisième semaine, il se met en quête d'une vaste caverne s'enfonçant dans les entrailles de la terre de façon à vivre loin de tout. Dès la semaine suivante, quiconque s'approche de lui ou de ses possessions est perçu comme un voleur. Le personnage subit un malus de -5 à l'ajustement de réaction vis-à-vis de ses anciens amis ; il attaque aussitôt les gens qui lui sont étrangers. Une fois installé dans sa grotte, il se met à vivre comme un ancien dragon rouge. Il devient donc hautain et condescendant, adore contempler les environs depuis son antre, se met à haïr les dragons d'or et ne désire qu'une chose : étendre son territoire.

Pour peu qu'on le sépare des *Dents* pendant 1d4 + 2 semaines, le personnage retrouve son alignement d'origine et perd ses traits de caractères draconiques les uns après les autres (dans l'ordre inverse de celui qui est indiqué ci-dessus) sur une période de deux semaines. Le MD peut, s'il le souhaite, décider de ne pas inverser les pénalités encourues par le premier changement d'alignement.

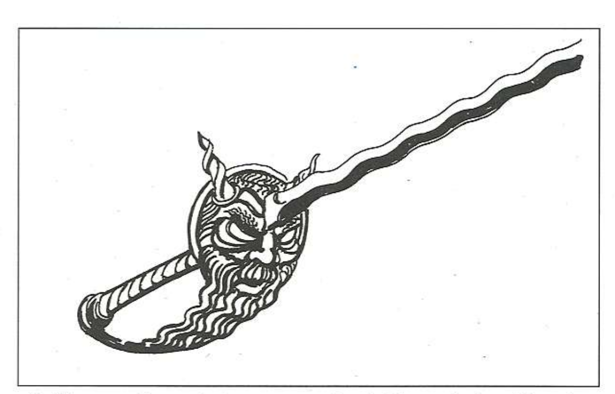
Méthodes de destruction suggérées

- Les *Dents* doivent baigner pendant 1 000 ans dans 32 doses d'*eau pure* (une par *Dent*), après quoi elles pourrissent normalement.
- Arracher toutes les dents d'un ancien dragon rouge conscient et les remplacer par les artefacts sans expliquer au monstre ce que l'on est en train de lui faire.
- Exposer les *Dents* au souffle de 32 types de dragon différents (un par *Dent*) en moins de 32 jours.



Épée de Kas

Cette épée est dotée d'une poignée de 60 centimètres de long et d'une lame de 1,80 mètre. Elle peut aisément être maniée à deux mains par n'importe quel combattant. La lame est ondulée et une veine d'or court en son centre. La poignée est gainée de cuir rouge pailleté d'or. La garde s'orne de deux morceaux de corne de licorne et prend la forme d'une tête d'individu cruel et rieur dont la barbe protège les mains de l'utilisateur en venant se rattacher au pommeau.



Histoire

L'histoire de Kas aux Mains Sanglantes est irrévocablement liée à celle du Seigneur Vecna, car c'est ce dernier qui forgea l'épée de son lieutenant. Kas était employé par Vecna en qualité d'assassin et de chef des armées, et l'arme était son bâton de maréchal.

Mais l'*Épée* était aussi maléfique que son créateur, et elle ne cessa de chuchoter des rêves de trahison à Kas jusqu'à ce que ce dernier finisse par venir défier son maître l'arme à la main. L'affrontement que se livrèrent les deux surhommes fut titanesque, et les légendes racontent que tous deux y laissèrent la vie. De ce choc de titans, il ne resta que trois objets : l'*Épée de Kas*, la *Main* et l'*Œil de Vecna*.

Insertion dans la campagne

Bien que l'*Épée de Kas* soit fondamentalement maléfique, les personnages peuvent l'utiliser pendant un temps limité. Une aventure faisant figurer cette arme devrait également inclure la *Main* et l'*Œil de Vecna*, car l'*Épée* ne vit que pour détruire son créateur. Toute apparition de l'*Épée de Kas* doit tendre vers ce but.

L'*Épée* peut être découverte par les PJ en prélude à une aventure construite autour de la *Main* et de l'*Œil de Vecna*. Le porteur de l'*Épée de Kas* devient alors obsédé par le fait de retrouver les artefacts de Vecna, ce qui vous permet d'entraîner les personnages dans l'aventure que vous avez prévue pour eux.

L'arme voue également une haine sans limite au Culte de Vecna, vu que la disparition des fidèles de Vecna ne peut qu'affaiblir ce dernier. L'*Épée de Kas* pourrait donc être à l'origine d'un affrontement entre les personnages et le Culte de Vecna (ce qui devrait par la suite amener nos héros jusqu'à l'*Œil* et la *Main*).

Pouvoirs

L'*Épée de Kas* est intelligente (Int 19, Ego 20) et communique télépathiquement avec son porteur. Elle ne révèle que deux de ses pouvoirs (déterminés aléatoirement) lorsqu'on la touche pour la première fois.

Constants. La lame est l'équivalent d'une *épée à deux mains +6, gardienne*. Elle délivre des dégâts doublés aux créatures natives des autres plans, fait bénéficier son porteur d'un sort de *pressentiment* permanent et souille automatiquement toute eau bénite dans un rayon de 10 mètres.

Invoqués. Pour peu que son propriétaire lui en donne l'ordre, l'*Épée* peut lui faire bénéficier d'un sort de *bouclier* (trois fois par jour) ou lui conférer la force d'un géant du feu (+4 pour toucher et +10 aux dégâts pendant 1 tour ; une fois par jour).

Aléatoires. 3 pouvoirs de la **Table 24 : Immunités** et 2 de la **Table 25 : Sorts puissants.**

Malédiction. Pour commencer, l'*Épée* délivre 2d20 points de dégâts la première fois qu'on la touche. Ensuite, tous ses pouvoirs cessent de faire effet lorsqu'elle se retrouve à moins de 20 mètres de Vecna ou de l'un de ses artefacts (mais l'arme n'en est pas consciente). Le porteur de l'*Épée de Kas* peut également tomber sous la coupe de cette dernière. Si la *domination* prend effet, le personnage se voue corps et âme à la destruction de Vecna et de ses artefacts. Enfin, la lame doit se gorger de sang au moins une fois par jour et tente de prendre le contrôle de son porteur si ce dernier refuse d'accéder à ses exigences. Si elle parvient à imposer sa volonté au personnage, celui-ci est obligé de tuer pour elle (il s'attaque à un autre PJ s'il n'y a personne d'autre à proximité).

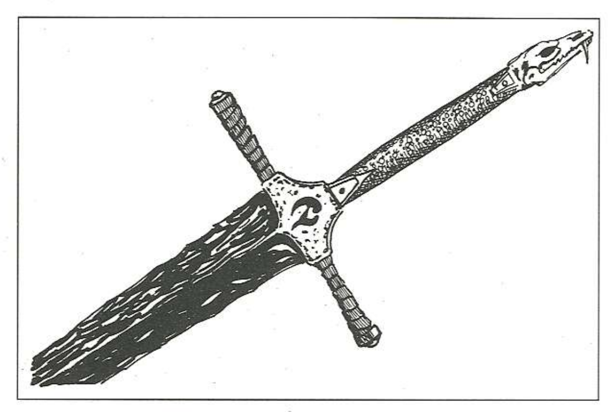
Méthodes de destruction suggérées

- La mort de Vecna, qui est depuis devenu un demi-dieu.
- Transformer l'*Épée de Kas* en soc de charrue à l'aide de la *Masse de Saint Cuthbert*.
- Faire disparaître tout souvenir de Kas de la surface de Tærre.

Faucheuse de Bodach

La *Faucheuse de Bodach* est une puissante épée large se maniant à deux mains et faisant près de 2,10 mètres d'une extrémité à l'autre. Sa lame longue et droite est faite d'un étrange alliage de métal rouge plus résistant que l'acier enchanté. Elle est aussi étonnamment large (plus de 15 centimètres au niveau de la garde) et, vue en coupe, ressemble à un losange. Son unique ornement apparaît sur le pommeau ; il s'agit d'une rune rouge et luisante dont tout le monde a oublié le sens. La poignée, en acier noir trempé, est gainée de peau de braxat. Quant au pommeau, il a la forme d'un crâne de serpent.

Cette épée semble trop grosse et presque impossible à manier à moins d'avoir du sang de demi-géant dans les veines, et pourtant elle est incroyablement légère et superbement équilibrée (elle pèse nettement moins qu'une arme en acier de la même taille). On la trouve dans le monde de DARK SUN®.



Histoire

Au cours des anciennes guerres qui ravagèrent Athas, Bodach était une ville neutre particulièrement influente. Les soldats et les magiciens de la Cité-État défendaient jalousement leur territoire et les dirigeants refusaient toute alliance avec les profanateurs et les préservateurs, qui se livraient une guerre sans merci. Mais les grands chefs de guerre profanateurs décidèrent finalement de détruire Bodach et rassemblèrent une immense armée pour raser la ville.

Le chef de cette horde était un profanateur du nom d'Irikos et que l'on surnommait "la main gauche de Rajaat". Il avait eu pour but premier d'éradiquer tous les orques de la surface du monde, et une fois cela fait, s'était lancé à la conquête de toutes les créatures qui n'étaient pas alliées aux capitaines de Rajaat.

Irikos possédait une arme terrible que l'on nommait *Faucheuse*. Brandissant son épée, il mena ses troupes à l'assaut de Bodach et rasa la cité. Mais les sorciers ennemis restants, qui étaient également les plus puissants, parvinrent à jeter un terrible enchantement sur le chef de guerre des profanateurs, et Irikos tomba en poussière alors même que ses hommes mettaient Bodach à feu et à sang. Seule la *Faucheuse* survécut au sort.

Il y a environ trois âges, une aventurière errante du nom de Rimmon découvrit l'épée au milieu des ruines de Bodach. Elle s'en servit pour prendre la tête d'une bande de pillards et acquit un pouvoir certain. Son arrogance la poussa à attaquer Balic, mais elle ne parvint qu'à attiser la colère d'Andropinis. Le roi-sorcier et ses soldats massacrèrent les brigands de Rimmon, mais les comptes rendus de la bataille affirment que Rimmon tua une centaine de demi-géants à l'aide de la *Faucheuse* avant d'être elle-même abattue. L'épée aurait, quant à elle, été emportée par l'un des lieutenants de Rimmon, un elfe particulièrement rusé qui serait parvenu à fuir le combat.

Au fil des siècles, l'épée est apparue au sein de divers groupes de pillards et de tribus d'esclaves ou de sauvages. Il y a douze ans, elle fut récupérée par une patrouille de soldats de Tyr dans le repaire d'un farouche bandit et ramenée à l'armurerie de Kalak. Mais elle disparut de nouveau à la mort de ce dernier. Beaucoup s'accordent à penser que l'un des templiers de Kalak l'a prise avec lui avant de s'enfuir dans le désert.

Insertion dans la campagne

La *Faucheuse* est une arme puissante mais maléfique qui incite son porteur à partir en conquête et à se livrer à des actes de destruction. Ses impressionnants pouvoirs d'attaque expliquent pourquoi elle se comporte de la sorte, et il est vrai qu'il existe sans doute peu d'armes aussi puissantes sur Athas. Mais, pour reprendre une expression bien connue, la *Faucheuse* est une arme à double tranchant.

Le proverbe "quiconque se servira de l'épée périra par l'épée" a sans doute été composé en pensant à la *Faucheuse*. Si un personnage met la main sur l'épée, laissez-le se griser de ce pouvoir tout neuf qui est à sa portée. Avec une telle arme, il peut unir les pillards du désert, dompter les thri-kreens des



Faucheuse de Bodach

Hinterlands ou encore vaincre les géants de la Mer Pulvérulente. Il peut même en venir à s'attaquer au trône des rois-sorciers !

Mais cela ne durera pas.

Comme tous les petits chefs de guerre et autres rois-brigands qui ont eu la *Faucheuse* entre les mains, il finira par se retrouver face à un ennemi bien trop puissant pour lui. L'empire du personnage s'effondrera alors autour de lui sous les assauts d'un roi-sorcier courroucé, voire du Dragon en personne.

L'épée peut également être utilisée comme arme des forces du Bien, et une quête visant à découvrir une arme assez puissante pour tuer un roi-sorcier pourrait ainsi s'articuler autour de la *Faucheuse*. Suivre la piste sanglante de cette arme légendaire dans la région des Plateaux et l'utiliser contre un terrible adversaire pourrait constituer une aventure épique.

Mais plusieurs rois-sorciers des environs de Tyr connaissaient la *Faucheuse* du temps d'Irikos et s'en souviennent encore aujourd'hui. Ils reconnaîtront aussitôt la terrible menace qu'elle représente et ne ménageront pas leurs efforts pour s'en emparer ou la détruire. Le PJ possédant cette épée ne manquera donc pas d'attirer sur lui les foudres des rois-sorciers !

Pouvoirs

Constants. La *Faucheuse de Bodach* est une *épée à deux mains +5* qui se manie avec autant d'aisance qu'une épée longue. Sa lame est si tranchante que les armures non-métalliques n'existent pas pour elle (tout individu portant une armure non-métallique est donc CA 10 contre la *Faucheuse*, moins ses bonus magiques et de Dextérité). Elle permet d'abattre les obstacles tels que les troncs d'arbre et autres murs de pierre au rythme de 3 mètres de pénétration par round. Enfin, l'épée prodigue à son porteur un bonus de -2 à la CA.

Invoqués. En effectuant un grand balayage horizontal à l'aide de cette arme, son porteur peut attaquer toutes les créatures situées dans un rayon de 3 mètres. Le personnage subit un malus de -4 pour toucher lorsqu'il attaque plusieurs adversaires, à moins que ces derniers se soient très serrés (par exemple, s'ils forment un mur de bouclier ou une haie de piques). Mais si le possesseur de l'arme s'en sert de cette manière, il doit également jeter les dés pour déterminer s'il touche ses alliés qui pourraient se trouver dans la zone dangereuse.

Trois fois par jour, la *Faucheuse* peut libérer une gigantesque décharge d'énergie à destination d'une cible distante de moins de 6 mètres. Ce pouvoir a l'effet d'un *tremblement de terre* de 12 mètres de côté. Les portails pris pour cible explosent, les murailles s'effondrent, les bâtiments de petite taille sont détruits et les arbres déracinés. Lorsque l'on vise une créature vivante, il faut réussir une attaque normale (comme si l'on utilisait une arme de jet, mais sans prendre en compte le bonus de l'épée). Si le coup porte, la victime subit 5d10 points de dégâts.

Également trois fois par jour, la *Faucheuse* peut dresser autour de son porteur la défense psionique tour de la volonté de fer pour une durée de 1 tour.

Aléatoires. 3 pouvoirs de la **Table 21 : Enchantements/Charmes** et 1 de la **Table 33 : Protection**.

Malédiction. L'épée n'est jamais plus heureuse que lorsque son porteur est pris d'une furieuse envie de tuer. Chaque semaine, le personnage doit donc réussir un jet de sauvegarde sous peine de perdre 1 point de Sagesse (de manière permanente).

La *Faucheuse* tente également de prendre *possession* de son "maître" pour l'inciter à partir en conquête et à commettre des actes de violence gratuite. Le personnage essaye alors de prendre le contrôle de n'importe quel groupe (en jetant son dévolu sur le plus important qui soit, s'il a le choix) et de le lancer contre tout adversaire potentiel. Et comme si cela ne suffisait pas, le possesseur se met à haïr de tout son être ceux qui ont osé défier et emprisonner Rajaat.

Méthodes de destruction suggérées

- La *Faucheuse* doit être fondue par le souffle du Dragon.
- Il faut la briser sur une enclume de fer météorique.
- Elle doit être dissoute dans l'écume de l'océan (uniquement sur Athas).

Flûte à bec de Ye'Cind

La *Flûte à bec de Ye'Cind* est un instrument de musique constitué d'un bout de bambou long de 45 centimètres dans lequel ont été creusés dix trous. Contrairement à une flûte normale, on la tient à la verticale et l'on en joue en soufflant dans l'embout évasé.

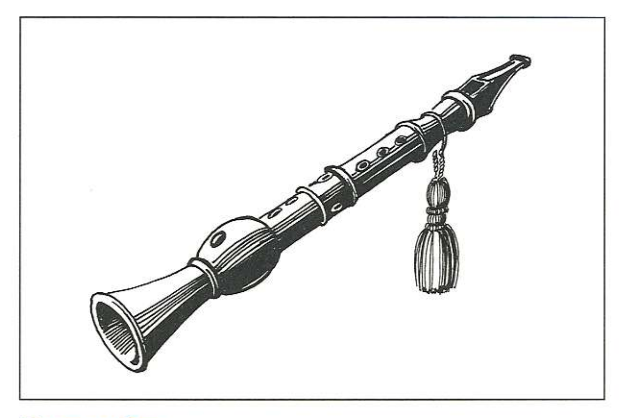
Histoire

Il y a plus d'un siècle vivait un elfe du nom de Ye'Cind. Au cours de son existence, il parcourut le monde en long et en large, vantant la riche histoire de son pays au fil de chansons et de ballades qu'il composait lui-même. Il finit par être mondialement connu. Au cours d'un festival qui se tenait dans un petit royaume, il allait se coucher fort tard lorsqu'il fut témoin de l'assassinat du monarque juste en dessous de sa fenêtre. Bien qu'il áit vu ce qui s'était passé, il avait été incapable de distinguer le visage de l'assaillant. Lorsque le jour se leva, il avait disparu de sa chambre et ses draps étaient maculés de sang.

Vingt ans plus tard, l'elfe refit son apparition lors du festival annuel qui se tenait en l'honneur de la vie. Il tenait une flûte à bec à la main. Il joua des mélodies enjouées qui plurent beaucoup à la foule, puis des airs plus romantiques pour les amoureux. Voyant qu'un enfant pleurait, il le fit rire en quelques notes. Puis il se dirigea vers la plate-forme centrale et joua pour le roi. Le souverain fut pris de stupéfaction et les vingt dernières années semblèrent soudain s'évaporer devant ses yeux : il se revit dans une cour sombre, un poignard ensanglanté à la main et la dépouille de son frère à ses pieds. Ye'Cind ne put s'empêcher de sourire en voyant les gardes emmener le roi récalcitrant.

Insertion dans la campagne

Cet artefact peut être utilisé par les personnages de toutes les classes. Une aventure pourrait s'articuler autour d'une bande de prophètes qui amèneraient la *Flûte à bec* à un monarque en vue de négociations difficiles avec le royaume voisin. En cours de route, la caravane est attaquée et l'artefact dérobé.



Pouvoirs

Constants. La *Flûte à bec* émet une note perçante dès qu'un objet appartenant à son possesseur (y compris l'artefact lui-même) est volé dans un rayon de 10 mètres.

Invoqués. Il est possible de programmer la *Flûte à bec* pour qu'elle joue toute seule des mélodies extrêmement complexes. En maintenant un "si" durant quelques secondes, le musicien découvre une vérité fondamentale concernant l'individu de son choix. Cette vérité est révélée sous la forme d'une image s'accompagnant de tous les sons nécessaires. Seul un événement d'une grande importance pour la cible est généralement exposé de la sorte, mais la *Flûte à bec* ne peut révéler plus d'une fois la même image pour un sujet donné (une fois par jour).

Aléatoires. 3 pouvoirs de la **Table 21 : Enchantements/Charmes** (do, mi et sol) et 3 de la **Table 26 : Pouvoirs mineurs** (ré, fa et la).

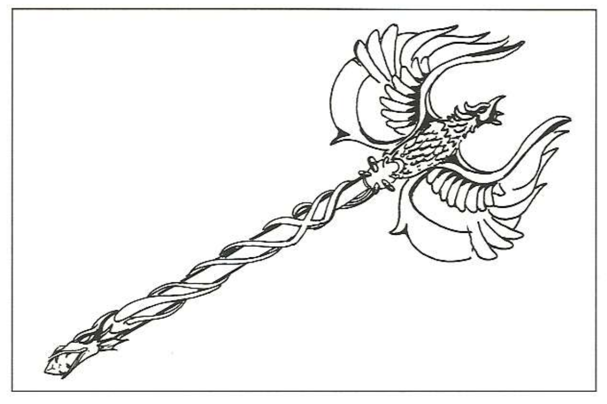
Malédiction. La musique produite par la *Flûte à bec de Ye'Cind* est si belle que quiconque utilise l'objet ne peut rien entendre d'autre pendant 2d4 semaines. Durant ce laps de temps, il encourt toutes les pénalités normales pour un état de surdité.

Méthodes de destruction suggérées

- La *Flûte à bec* doit être trempée dans l'essence liquide de cent carillons éoliens.
- Ses trous doivent tous être bouchés à l'aide de *colle suprême*.
- Elle doit être jetée dans le lac où a poussé le bambou dans lequel elle a été taillée.



La *Hache des Empereurs* est une hache d'armes à deux mains dotée d'une double lame. Ses fers sont en adamantine luisante et ont été forgés afin de leur donner l'apparence d'un phénix prenant son envol. L'animal tient un gros rubis dans ses serres, tandis que ses ailes en dents de scie forment les lames de la *Hache*. La cognée est un sceptre de cristal noir entouré de fils d'argent. Elle s'élargit au niveau de la base pour prendre l'apparence d'un dragon de cuivre enroulé autour de l'arme, dragon tenant un énorme saphir dans la gueule. Cet objet provient de Taladas, sur le monde de Krynn.



Histoire

C'est au cours de l'Âge des Rêves, alors que les ogres commençaient à se faire la guerre, que le séditieux Irix en appela aux dieux des ténèbres pour qu'ils lui donnent une arme lui permettant de mater les autres irdas. Ses viles suppliques furent entendues et les dieux du Mal lui indiquèrent comment créer la *Hache des Empereurs*.

Avec l'aide de cette arme, Irix fit basculer son peuple dans la guerre civile en dressant les irdas maléfiques contre les bons. La *Hache* lui permit d'obtenir de nombreuses victoires, mais les irdas finirent tout de même par l'abattre en unissant leurs pouvoirs. Craignant la *Hache* plus que tout, les plus grands sages et sorciers des ogres tentèrent de la détruire. Au terme de leur enchantement, l'artefact disparut, apparemment annihilé.

Mais en réalité, la *Hache* existait toujours. Elle avait juste été transportée par magie sur le continent d'Ansalon. Là, elle fut découverte par Ymrald, un dragon vert qui l'ajouta à son trésor. Ymrald était assez sage pour comprendre qu'il s'agissait d'un objet magique, aussi passa-t-elle plusieurs décennies à essayer de percer ses pouvoirs. Mais elle dut finalement renoncer, et grande fut sa frustration. Lorsqu'elle mourut, l'arme alla à ses enfants avec le reste de son trésor. C'est ainsi que la *Hache des Empereurs* resta pendant des millénaires cachée aux yeux de tous, sauf de quelques dragons.

Mais une telle situation ne pouvait durer éternellement, et elle prit fin lorsque le trésor d'Ymrald fut pillé par un minotaure aussi brave que puissant. Il s'appelait Ambeoutin, et les empereurs à venir perpétueraient son nom en le prenant pour leur. Son assaut n'avait rien d'un accident, car un sorcier minotaure avait indiqué au héros où il pourrait trouver l'antre du dragon. Les rejetons d'Ymrald tentèrent bien d'arrêter le voleur, mais ils n'étaient pas de taille contre un Ambeoutin désormais doté de la *Hache des Empereurs*.

On dit qu'après que le héros fut revenu à son campement, son mentor sorcier et lui-même passèrent la nuit à effectuer de sinistres rituels devant avoir une influence sur l'arme. Certains prétendent que ces cérémonies accrurent encore le pouvoir de la *Hache*, tandis que d'autres pensent qu'elles permirent seulement à Ambeoutin de découvrir ses secrets. Quoi qu'il en soit, tous s'accordent pour dire que, l'aube venue, la *Hache* luisait plus que jamais auparavant. Entre les mains d'Ambeoutin, elle devint un symbole de puissance. Minotaures et ogres rallièrent la cause du héros, tandis que les autres allaient nourrir la faim dévorante de l'arme.

Tout comme Irix avant lui, Ambeoutin devint inarrêtable et, au terme d'une guerre sanglante, il constitua un royaume pour son peuple. Mais contrairement à Irix, lui régnait certes avec dureté, mais aussi en faisant appliquer la justice. Sentant que sa mort approchait, Ambeoutin suivit une nouvelle fois les conseils de son mentor et, emportant la *Hache* avec lui, il prit la mer pour la terre ancestrale des minotaures, située bien loin vers l'est. Personne n'entendit plus jamais parler de lui.

Insertion dans la campagne

La *Hache des Empereurs* est un puissant artefact, mais les sévères restrictions qui l'entourent font que les personnages ne devraient pas être en mesure de l'utiliser. Sans doute la trouveront-ils dans un trésor perdu depuis longtemps ou entre les mains de



quelqu'un qui l'a retrouvée depuis peu. La *Hache* est un objet maléfique, et il convient de la présenter aux PJ comme quelque chose qu'ils doivent stopper ou détruire.

La *Hache des Empereurs* peut, par exemple, avoir fait son apparition dans un village reculé, auquel cas elle n'aurait pas perdu de temps avant de prendre le contrôle du seigneur local, un PNJ de faible volonté. Grâce à l'artefact, l'homme commence à instaurer un règne de terreur, mais à petite échelle. Les personnages doivent venir en aide aux fermiers opprimés et vaincre ce petit tyran, même s'il ne risque pas de devenir une menace pour le reste du monde.

Si vous souhaitez une aventure plus épique, les PJ peuvent découvrir un royaume de minotaures niché dans une vallée perdue. Le souverain n'en est autre que le premier Ambeoutin ou une parodie morte-vivante du héros qu'il était autrefois. La *Hache* a fini par prendre le contrôle de son esprit, et la venue des personnages ravive les rêves de conquête de l'artefact. Les minotaures commencent alors à fourbir leurs armes et, vous l'aurez deviné, c'est aux PJ de mettre un terme à l'invasion avant même qu'elle puisse débuter.

Une fois l'aventure achevée, la *Hache des Empereurs* ne doit pas rester entre les mains des personnages, à moins qu'ils ne cherchent à la détruire ou à la cacher en un lieu où plus personne ne la trouvera jamais. Quelques irdas pourraient faire leur apparition pour tenter d'annihiler la *Hache* une bonne fois pour toutes. Quant aux minotaures, il se peut qu'ils veuillent l'exposer dans un temple comme puissante relique de leur histoire, mais il y a de bonnes chances qu'ils préfèrent s'en servir.

Pouvoirs

Constants. La *Hache* possède toutes les propriétés d'une *épée acérée* (+3 pour toucher et aux dégâts, possibilité de trancher les têtes). Contre les ogres et les créatures qui leur sont apparentées, son bonus passe à +5.

Invoqués. La *Hache* est un puissant symbole d'autorité. Elle agit donc comme un *anneau d'influence humaine*, en étant particulièrement efficace contre les ogres et créatures apparentées (qui subissent un malus de -2 à leur jet de sauvegarde). Ce pouvoir peut être invoqué à volonté. L'artefact peut également produire un sort de *terreur* affectant toutes les créatures situées dans un rayon de 40 mètres (trois fois par jour).

Aléatoires. 2 pouvoirs de la **Table 12 : Combat** et 1 de la **Table 27 : Déplacement**.

Malédiction. La *Hache des Empereurs* a été créée pour les ogres, mais aussi afin d'être employée contre eux, ce qui explique qu'elle ne peut être utilisée pleinement par quelqu'un n'ayant pas de sang ogre dans les veines. Les individus non-ogres sont ainsi incapables de se servir de ses pouvoirs invoqués (*influence* et *terreur*). De plus, ils sont frappés d'une maladie qui les affaiblit rapidement et leur fait perdre 1 point de Constitution par semaine (ils meurent lorsque leur score tombe à 0). Une fois l'infection contractée, elle se poursuit jusqu'à son terme même si l'on se débarrasse de la *Hache*. Le simple fait de se saisir de l'artefact ne déclenche toutefois pas cette malédiction, qui ne prend effet que lorsque la *Hache* est utilisée (par exemple en combat). L'infection peut être stoppée par un sort de *guérison des maladies*, mais le personnage ne peut récupérer sa Constitution perdue qu'à partir du moment où on lui fait également bénéficier d'un sort de *délivrance de la malédiction* (les points perdus reviennent alors au rythme de 1 par semaine).

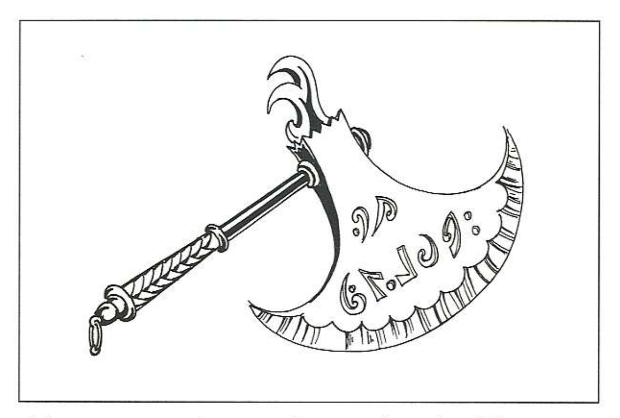
La *Hache des Empereurs* est née de la haine et a une longue histoire de massacres, aussi n'est-il pas surprenant qu'elle soit occupée par un esprit intensément maléfique (Int 18, Ego 17). Elle tente de prendre *possession* de son porteur et, si elle y parvient, ce dernier devient un ogre particulièrement puissant (12+3 DV) et d'alignement loyal mauvais. Une fois la transformation achevée, le personnage devient un PNJ. L'esprit de la *Hache* désire juste tuer les ogres et les créatures qui leur sont apparentées. Si on ne la baigne pas dans du sang d'ogre au moins une fois par mois, elle refuse d'utiliser ses pouvoirs invoqués.

Méthodes de destruction suggérées

- La *Hache* doit être engloutie au cœur de la Mer Brûlante.
- Les gnomes bricoleurs doivent pouvoir l'examiner pendant un siècle, ce qui leur permettra de trouver le moyen de la démonter.
- Tous les ogres (et créatures apparentées) ayant du sang royal dans les veines doivent être tués par la *Hache*.

Hache des Seigneurs Nains

Cette arme est une hache à cognée extrêmement courte. Elle est munie, à l'opposée de son fer, d'une tête plate ornée d'une griffe. Des runes complexes et dorées ont été taillées dans la lame. Cette dernière semble très fragile jusqu'à ce qu'on l'essaye. Il devient alors évident que l'acier dont elle est faite est extrêmement solide et que l'armurier qui l'a forgée était un maître. La tête plate est similaire à celle d'un marteau. Les dents qui ornent sa surface représentent la surface d'une mer de lave, tandis que la griffe simule l'éruption d'un volcan.



Histoire

Selon la légende, la *Hache des Seigneurs Nains* serait le dernier des Cinq Outils Suprêmes forgés par le Premier Roi, après la Grande Pioche, la Forge du Sein de la Terre, l'Enclume Chantante et le Marteau Façonneur. C'est à l'aide de ces quatre objets que Veinedargent Fils-de-Moradin forgea le plus beau des cinq, la Hache Féroce. Veinedargent offrit l'arme au Deuxième Roi, et elle fut ainsi transmise de génération en génération pour finalement être connue sous le nom de *Hache des Seigneurs Nains*, symbole du Clan Unique.

Mais le clan éclata et l'âge des Hauts Rois prit fin lorsque Barbedelaiton tua son oncle, le Roi Dentdefer Fils-de-Moradin, pour s'approprier la *Hache*. La civilisation des nains sombra dans la guerre civile, et lorsque le conflit s'acheva, l'artefact avait disparu.

Insertion dans la campagne

Le pouvoir de la *Hache* découle autant de ce qu'elle représente que de sa magie, car au fil des siècles s'est développée une légende selon laquelle le retour de l'arme irait de pair avec celui des Hauts Rois et la venue d'un nouvel Âge des Nains.

Les aventures s'articulant autour de la *Hache* peuvent commencer lorsque les personnages trouvent l'arme. Seuls les PJ nains devraient avoir une idée de son importance ; pour les autres, il s'agit seulement d'une arme extrêmement puissante. À partir de ce point, les personnages devraient se retrouver plongés dans une série d'intrigues alors que divers nains rivaux tentent de s'emparer de la *Hache*. Les duergars peuvent même essayer de la leur dérober.

L'artefact ne devrait toutefois pas refaire surface sans raison, aussi les personnages devraient-ils au fur et à mesure prendre conscience qu'une terrible menace plane sur les nains. Il est ainsi possible que les clans doivent être unis face à un ennemi commun ou même qu'il faille rappeler l'esprit de Veinedargent pour qu'il mène une dernière fois les siens à la bataille.

Pouvoirs

Constants. La *Hache* est une arme +3 cumulant les pouvoirs d'une *épée d'acuité* et d'un *marteau +3 des nains*. Elle accorde à son porteur toutes les facultés de détection et de vision propres aux nains, mais leur portée et leurs chances de faire effet sont doublées.

Invoqués. La *Hache* peut convoquer un élémental de terre à 16 DV (une fois par semaine).

Aléatoires. 3 pouvoirs de la **Table 20 : Élémentaires (terre)**.

Malédiction. Tout individu n'étant pas nain perd automatiquement 1 point de Charisme la première fois qu'il touche la *Hache*. De plus, tout objet magique possédé (ou touché) par le porteur de l'artefact a 20 % de chances de se faire immédiatement vider de toute magie. Enfin, la *Hache* entraîne la *transformation* de son possesseur, qui finit par devenir un nain (et perd toutes ses anciennes facultés raciales si elles ne correspondent pas à celles du peuple des montagnes).

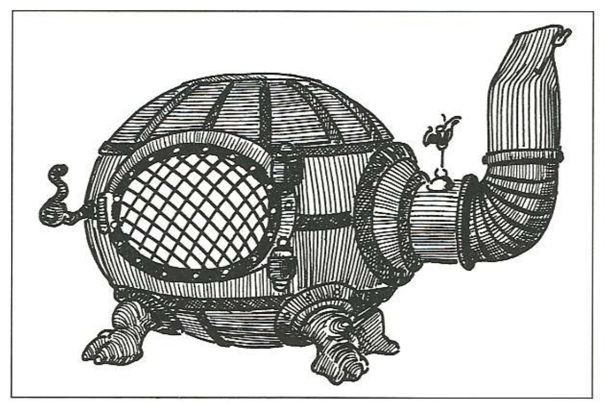
Méthodes de destruction suggérées

- La *Hache* doit être fondue dans le brasier de la Forge du Sein de la Terre.
- Elle doit être librement offerte aux divinités des orques.
- Elle doit servir à blesser Moradin, dieu suprême des nains.



Haute-fournaise

La *Haute-fournaise* (que d'aucuns appellent *Four à artefacts*) est un objet permettant de se déplacer entre les mondes et qui tire son pouvoir de l'artefact qu'on lui a donné en pâture. Chaque *Haute-fournaise* est faite sur mesure et conçue pour absorber l'énergie d'un artefact spécifique. Elle ressemble à un poêle en fonte particulièrement rebondi, doté d'une porte protégée par une grille en fer et d'un levier - comme les gnomes les affectionnent - à proximité du tuyau. Ce dernier est totalement fermé, de manière à ce qu'aucun gaz ne puisse s'en échapper.



Histoire

Icarus Straves était un mage tyran sévissant sur une planète de la sphère de cristal de Chronos. Il mena une guerre longue de plusieurs siècles contre les habitants d'une autre planète située à l'extrémité de sa sphère. Ce conflit se poursuivit sur près de trois cents ans, et Icarus finit par manquer de jeteurs de sorts compétents pour diriger ses navires spatiaux.

Il mit alors les trente mages de son conseil en demeure de trouver un nouveau moyen de propulser ses vaisseaux de spelljamming. Pendant de longues années, ils s'attelèrent jour et nuit à cette tâche, jusqu'à ce qu'ils ne soient plus que vingt. Ils finirent enfin par découvrir une méthode viable, mais virent avec horreur qu'une vie humaine devait être sacrifiée pour alimenter la machine qu'ils avaient conçue. Ils refusèrent donc de la mettre au point, se rebellèrent et s'enfuirent, mais Icarus retrouva quinze d'entre eux.

Il lut les notes des mages, qui étaient très détaillées. Un poêle en fonte allumé à l'aide de jeunes pousses de noyer blanc pouvait être enchanté afin de capturer l'essence d'un être vivant. Cette essence permettrait alors d'absorber l'énergie d'un artefact, qui devait lui aussi être sacrifié, et le vaisseau ainsi équipé bénéficierait de possibilités de propulsion quasi-illimitées. Après avoir lu ces notes, Icarus songea qu'il disposait de quinze individus qui ne demandaient qu'à alimenter de telles machines, et il se retrouva bien vite en possession de quinze *Hautes-fournaises*.

Insertion dans la campagne

Selon les registres existant, seules quinze *Hautes-fournaises* auraient jamais été créées, et nombre d'entre elles auraient depuis été cachées ou détruites. Ces objets sont extrêmement faciles à utiliser, mais les personnages pourraient bien ne pas comprendre à quoi ils ont affaire avant qu'il soit trop tard. Ces artefacts sont extrêmement utiles, et il se peut donc que des guerres se déclenchent pour s'en emparer (ou de les conserver). Les personnages peuvent être chargés d'aller dérober une *Haute-fournaise* ou, au contraire, de la protéger de sorte que l'ennemi ne parvienne pas à s'en emparer. Mais certains PJ seront sans doute plus enclins à détruire un tel objet.

Pouvoirs

Invoqués. Une fois qu'elle est montée sur un vaisseau, la *Haute-fournaise* lui prodigue un SR de 5 dès qu'elle est activée, et l'artefact qui l'alimente lui permet de fonctionner indéfiniment. Le navigateur met l'objet en marche en levant la manette, et il suffit de l'abaisser pour éteindre la *Haute-fournaise*. Le navigateur peut également utiliser l'un des pouvoirs invoqués (au choix) de l'artefact qui alimente la *Haute-fournaise*.

Malédiction. Quand la *Haute-fournaise* est activée, elle devient si chaude que quiconque la touche à un autre endroit qu'au levier subit 12d6 points de dégâts. Elle a également comme effet secondaire d'attirer l'attention des dieux liés à l'artefact qui l'alimente. Enfin, toutes les malédictions que peut avoir l'artefact offert à la *Haute-fournaise* s'appliquent aussi à elle.

Méthodes de destruction suggérées

- L'artefact alimentant la *Haute-fournaise* doit être détruit.
- La *Haute-fournaise* doit être placée dans un fourneau de spelljamming qu'on laissera ensuite dériver dans le phlogiston.
- Elle doit être broyée par les rouages de la Roue du Temps cosmique.



Homme d'obsidienne d'Urik

L'*Homme d'obsidienne* est une statue de roche volcanique, haute de 3,60 mètres, sculptée avec une précision telle qu'elle ne semble aucunement avoir été travaillée et que sa "peau" est aussi lisse que celle des humains. La statue est parfaitement proportionnée, sans aucune des exagérations auxquelles on pourrait s'attendre compte tenu de sa taille.

L'*Homme d'obsidienne* porte un kilt et une écharpe de noble. Ses vêtements sont faits de la même roche luisante que le reste de son corps et ne semblent constituer qu'une seule et unique pièce. Pourtant des témoins ont remarqué que le kilt ondulait au rythme des pas de l'*Homme d'obsidienne*. Cet artefact provient du monde de DARK SUN®.

Histoire

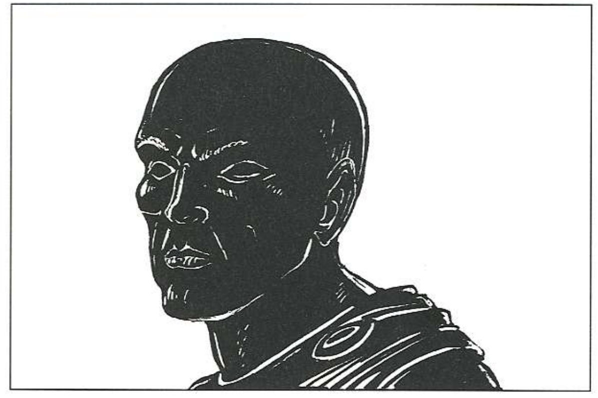
Il y a quatre-vingt-cinq ans, au cours de l'année de la Vénération du Vent, des mineurs d'obsidienne travaillant dans la Couronne Fumante firent une étonnante découverte : une gigantesque statue était prise dans une veine de roche noire. Ils la dégagèrent et, sur ordre de leur contremaître templier, l'*Homme d'obsidienne* fut allongé sur un traîneau pour être amené jusqu'à Urik.

Le lendemain matin, les mineurs découvrirent avec horreur que treize d'entre eux avaient été écrasés au cours de la nuit. Les templiers voulurent mener l'enquête, mais ils savaient que leur roi-sorcier voudrait voir l'*Homme d'obsidienne* sans délai, et la caravane s'ébranla donc sans plus attendre.

Au cours du voyage, plusieurs hommes se firent massacrer chaque nuit. Les templiers soupçonnaient naturellement la statue, mais elle était chaque matin retrouvée sans vie sur son traîneau, tandis que les gardes qui l'entouraient avaient tous été tués. Le convoi finit enfin par arriver à Urik, mais seulement après que plusieurs dizaines d'hommes eurent péri en route.

L'*Homme d'obsidienne* fut alors amené en présence d'Hammanu. Le roi-sorcier l'examina avec attention pour finalement être pris d'une grande colère en voyant qu'il était incapable d'apprendre quoi que ce soit au sujet de la statue. Il la laissa donc à la garde de vingt demi-ogres et se retira dans sa bibliothèque pour approfondir le sujet.

Il fut dérangé dans ses recherches au beau milieu de



la nuit : une bataille faisait rage au cœur de son palais. Il se rendit sur place sans perdre de temps pour constater que la moitié de ses demi-ogres étaient morts et que les autres n'en avaient pas pour longtemps. L'*Homme d'obsidienne* avait disparu, laissant derrière lui une piste extrêmement facile à suivre car il était sorti en passant au travers des murs. Hammanu le rattrapa sur la grande place d'Urik. Là, il fit usage de toute la magie qui était en son pouvoir pour dompter la statue. Enfin, épuisé et ensanglanté, le roi-guerrier parvint à ses fins et prit le contrôle de l'*Homme d'obsidienne* en lui passant un *serre-tête doré* sur le front.

Hammanu finit par découvrir que l'*Homme d'obsidienne* possédait des pouvoirs merveilleux et des facultés pour le moins surprenantes. Le roi-sorcier fit usage de la grande force de son nouveau serviteur pendant des années. La seule limite au pouvoir de l'*Homme d'obsidienne* était qu'il ne pouvait supporter la lumière du jour. Lorsque le soleil se levait, le titan de roche noire retournait à l'endroit où il s'était animé et reprenait son aspect de statue.

Il y a sept ans, un jeune templier au service d'Hammanu commit une terrible erreur en ôtant le *serre-tête doré* qui maintenait l'*Homme d'obsidienne* sous le contrôle du roi-sorcier. Personne ne saura jamais pourquoi le templier a agi de la sorte, car il fut la première victime de l'*Homme d'obsidienne*. Puis ce dernier s'enfonça dans le désert et l'on n'entendit plus parler de lui.

Cinq années plus tard, le *serre-tête doré* fut dérobé dans le palais d'Hammanu. Le voleur ne fut jamais retrouvé et le bijou n'a depuis jamais refait surface, malgré la grande colère du roi-sorcier.



Homme d'obsidienne d'Urik

Insertion dans la campagne

L'*Homme d'obsidienne d'Urik* peut être utilisé comme un fléau que les personnages sont chargés d'arrêter. Au cours de ses errances, il est capable de raser des villages entiers et de pulvériser des armées de petite taille. Si vous l'utilisez de la sorte, vous avez sans doute intérêt à encourager les PJ à retrouver le *serre-tête doré* qui pourra contrôler l'*Homme d'obsidienne*, puis à le traquer.

Mais ils pourraient également se retrouver dans une situation où la force légendaire de l'*Homme d'obsidienne* est requise. Dans ce cas, l'aventure consisterait à découvrir le repaire de la statue et le moyen de la soumettre.

Si les personnages parviennent à retrouver le *serre-tête* et l'*Homme d'obsidienne*, ils se rendront vite compte qu'ils n'étaient pas les seuls sur la piste de ces objets et qu'Hammanu n'est pas loin. Il pourrait également être intéressant de concocter une aventure reposant sur les origines et la raison d'être de l'artefact.

Les personnages tentant de conserver le contrôle de l'*Homme d'obsidienne* ne pourront manquer de constater que la statue a la désagréable habitude d'être séparée de son *serre-tête*. Lorsque vous jugez que l'artefact doit disparaître de votre campagne, un assassin ou un voleur peut s'emparer du bijou, à moins qu'une tempête de sable ou une embuscade de sépare accidentellement l'*Homme d'obsidienne* et le *serre-tête doré*.

Pouvoirs

Constants. De jour, la statue est totalement immobile. Elle ne peut être endommagée par aucune attaque, fut-elle physique, magique ou psionique. De nuit, elle s'anime. Elle a 150 points de vie, est CA -5 et attaque deux fois par round (TAC0 5), chaque coup délivrant 5d12 points de dégâts à ses victimes. L'*Homme d'obsidienne* se déplace à une vitesse de 15 et a une Force de 25 pour ce qui est de déterminer ce qu'il peut jeter, détruire ou transporter. Lorsqu'il est actif, il ne peut être endommagé que par les armes au moins +3. Il est totalement immunisé contre les facultés psioniques, à l'exception de celles de la discipline psychokinétique. Il est également immunisé contre tous les sorts, sauf *cône de froid*, *façonnage de la pierre* (qui lui inflige 1 point de dégâts par niveau du mage ou du prêtre) et *transmutation de la pierre en chair* (qui le fait tomber CA 10 pendant 1 round). Il effectue tous ses jets de sauvegarde comme un guerrier de niveau 20.

Lorsque l'*Homme d'obsidienne* tombe à 0 point de vie, il se retransforme en statue. Il s'anime de nouveau dès la nuit suivante, tous les dégâts subis ayant été réparés.

Invoqués. Une fois par jour, l'*Homme d'obsidienne* est capable de voler (comme à l'aide du sort *vol*) pendant 1 heure. Il peut aisément transporter plusieurs créatures de taille humaine si on le lui ordonne. Il peut également faire apparaître un *mur de feu* durant 1 heure (une fois par jour) et utiliser les pouvoirs *façonnage de la pierre* et *passe-murailles* (au contact).

Une fois par tour, il peut aussi tirer un mince rayon de feu noir infligeant 25 points de dégâts à sa cible, pour peu que cette dernière soit distante de moins de 60 mètres (un jet de sauvegarde réussi contre sort). Enfin, une fois par semaine, il peut utiliser son pouvoir de *doigt de mort* (comme le sort de magicien de niveau 7), mais uniquement si on le lui ordonne.

Malédiction. À moins qu'il ne soit contrôlé, l'*Homme d'obsidienne* est une entité dénuée d'intelligence et désirant seulement tuer tous les êtres vivants qu'il rencontre. Il n'est possible de le dominer qu'à l'aide du *serre-tête doré*, un objet psionique qui établit un lien entre l'artefact et celui qui lui a passé le bijou sur le front. Mais même ainsi, l'entité maléfique qui anime la statue a besoin de sang. Chaque nuit, on doit lui permettre de tuer au moins un être vivant, sans quoi elle se retourne contre son maître. De plus, chaque fois que l'*Homme d'obsidienne* utilise l'un de ses pouvoirs invoqués sur ordre de son possesseur, ce dernier perd 1 point de vie de manière permanente.

Méthodes de destruction suggérées

- L'*Homme d'obsidienne* doit être exposé aux rayons du soleil pendant 24 heures d'affilée.
- Il faut lui arracher le cœur à l'aide d'une arme +5 puis jeter l'organe dans la lave de la Couronne Fumante.



Hutte de Baba Yaga

La *Hutte de Baba Yaga* est une petite hutte hexagonale au toit en chaume. Elle fait environ 3,60 mètres de haut pour 3 mètres de large. Une cheminée branlante sort de son toit. De loin, elle semble montée sur pilotis, mais il suffit de s'en approcher pour comprendre que ce sont en fait deux pattes de poulet géantes qui la soutiennent. Elle ne présente qu'une seule porte et deux fenêtres. On la trouve presque exclusivement au fond des bois, entourée d'une barrière dont les poteaux s'ornent de crânes.

La *Hutte* est rarement immobile et passe le plus clair de son temps à onduler sur place. Même quand elle ne danse pas, elle bouge de haut en bas, d'avant en arrière ou même de gauche à droite, un peu comme si elle était perpétuellement à la recherche de quelque chose.



Histoire

Baba Yaga et sa *Hutte* occupent une place à part dans la grande famille des artefacts, dans ce sens que deux histoires totalement distinctes font référence à elles. La première provient du folklore slave et présente Baba Yaga comme une terrible ogresse, tandis que la seconde propose une Baba Yaga plus conforme à l'univers fantastique pour les MD qui n'aiment pas mêler le jeu et le monde réel.

La Baba Yaga du folklore slave était donc une terrifiante ogresse (un monstre hideux qui n'a rien à voir avec les ogres d'AD&D®). Elle était non seulement forte physiquement mais possédait également de puissants pouvoirs magiques. Elle dévorait les enfants, générait des tempêtes et traversait le pays sur les talons de la Faucheuse. Elle était proprement hideuse : ses cheveux étaient hirsutes, son corps squelettique et ses ongles, tout comme ses dents acérées, étaient faits de pierre. Selon certaines sources, elle protégeait les eaux de la vie, tandis que d'autres prétendent qu'elle était un esprit des bois.

Ses objets magiques étaient tout aussi stupéfiants qu'elle. On disait qu'elle volait dans un chaudron métallique, utilisant sa louche telle une pagaïe pour se diriger, et certains allaient même jusqu'à affirmer que le tonnerre retentissait à chacun de ses coups de rame. Elle ne se séparait jamais d'un gros gourdin capable de transformer les hommes en pierre. Mais le plus grand de ses trésors restait sa *Hutte*.

Pour ceux qui préfèrent que l'artefact possède une histoire purement fantastique et imaginaire, Baba Yaga était une magicienne aussi puissante que maléfique, et peut-être personne ne s'est-il jamais élevé à son niveau de maîtrise. Plus impitoyable et déterminée que les autres magiciens, elle avait également pour habitude de toujours prendre en compte le long terme, aussi voua-t-elle ses dernières années à la création de sa *Hutte*. Bien que de nombreux mages de son temps aient tourné son obsession en dérision, elle refusa d'abandonner et finit par achever son œuvre. Bien qu'elle parût déjà incroyablement vieille, elle vécut encore un grand nombre d'années, qu'elle passa à voyager dans son étrange véhicule. Sa peau continuait de se flétrir, mais elle avait plus ou moins expliqué qu'elle avait trouvé le moyen d'échapper à la mort. Puis, un jour, elle entra dans sa *Hutte* et n'en ressortit jamais. Alors, la *Hutte* quitta à son tour le royaume, sans cesser un instant de danser.

Depuis ces temps immémoriaux, la *Hutte* n'a été aperçue qu'à quelques rares reprises, et jamais elle ne semble pouvoir rester en place. Les histoires racontées par les rares individus ayant réussi à y pénétrer n'ont fait que confirmer ce que tout le monde savait déjà, à savoir, que la *Hutte de Baba Yaga* est un objet extrêmement puissant.


Drazier

Insertion dans la campagne

Quelle que soit l'histoire que l'on préfère parmi les deux présentées ci-dessus, il n'existe aucune raison pour que la *Hutte de Baba Yaga* (voire Baba Yaga elle-même !) ne puisse faire son apparition dans la campagne. Quel que soit le passé qu'on lui choisisse, le simple fait de chuchoter le nom de la vieille sorcière devrait être source de terreur dans les campagnes. Car même si Baba Yaga a disparu depuis longtemps, son souvenir (et celui de sa *Hutte*) est encore très vivace.

La *Hutte de Baba Yaga* est bien plus qu'un artefact comme les autres. C'est presque un être vivant, un genre de monstre si vous préférez. Elle est capable de se déplacer, de se battre et d'agir de son propre chef, ce qui en fait l'un des artefacts les plus incontrôlables qui soient.

En théorie, les personnages ne devraient découvrir la *Hutte* que si le MD a envie d'introduire Baba Yaga dans sa campagne. Ils devraient toujours avoir l'impression qu'ils ont pénétré dans une propriété privée, et il faut donc les laisser dans l'expectative au sujet de Baba Yaga (est-elle bien morte ou encore en vie ? À moins qu'elle ne soit morte-vivante...). Si jamais les personnages viennent à la rencontrer, le MD doit en avoir fait un ennemi convenable - au moins aussi puissant qu'une liche.

La *Hutte* peut être à l'origine de plusieurs aventures liées entre elles. Il faut d'abord commencer à la trouver, ce qui peut être extrêmement aisé ou, au contraire, fort difficile. Les fermiers de la région peuvent ainsi prévenir les PJ qu'ils l'ont vu passer (ou même qu'ils se sont fait attaquer, mais les PJ doivent tout de même la traquer). Une fois qu'ils l'ont trouvée, ils doivent y pénétrer et l'explorer, car la *Hutte* est bien plus grande qu'on pourrait le penser en la voyant de l'extérieur. Comme elle est partiellement vivante, elle fait de son mieux pour gêner au maximum les personnages et résister à l'intrusion dont elle fait l'objet. Il est même possible qu'il y ait des gardiens à l'intérieur. Que les PJ parviennent ou non à prendre le contrôle de la *Hutte*, l'aventure ultime pourrait être centrée sur le retour de Baba Yaga... et il y a peu de chances que l'ogresse apprécie ces mécréants qui ont essayé de lui voler sa *Hutte* !

Pouvoirs

Constants. La *Hutte de Baba Yaga* est nettement plus spacieuse qu'on pourrait le penser en la voyant de l'extérieur. Elle contient, en fait, plus de trente pièces : plusieurs cuisines, des jardins d'intérieur, une bibliothèque, un laboratoire, une armurerie, des chambres et même un observatoire. Nombre de ces pièces sont dotées de fenêtres, mais la vue qu'elles proposent est toujours la même : celle que l'on aperçoit par l'une des deux fenêtres extérieures de la *Hutte*. À l'intérieur de l'artefact, seul celui qui le contrôle peut utiliser des sorts de type convocation, téléportation ou déplacement entre les plans. Ce "maître" gagne 2 niveaux supplémentaires (points de vie, sorts, etc.) et bénéficie de 20 % de résistance à la magie. La *Hutte* est également consciente de tout ce qui l'entoure (elle y voit - même à l'aide d'infravision, entend, etc.) et elle communique ces informations à son maître.

Invoqués. Avant de pouvoir utiliser un seul des pouvoirs invoqués de l'artefact, le personnage doit prononcer la phrase-clef qui le lie à la *Hutte*, cette dernière ne reconnaissant qu'un seul et unique maître à la fois. Par la suite, il est possible de lui ordonner de courir, même sur l'eau (VD 48), de venir quand on l'appelle (jusqu'à une distance maximale de 11 kilomètres), de faire des bonds pouvant lui permettre de couvrir 500 mètres d'un seul coup ou encore d'attaquer n'importe quelle cible située à moins de 3 mètres d'elle à l'aide de ses pattes de poulet (#AT 2, TAC0 9, Dég 4d6, l'adversaire étant immobilisé au sol sur un jet d'attaque de 18 ou plus, auquel cas la patte lui inflige 4d10 points de dégâts lors du round suivant). Les pattes ne peuvent être touchées que par les armes au moins +2. Elles sont CA -2, ont 48 pv chacune et se régénèrent au rythme de 1 pv par round. Si les deux pattes tombent à 0 point de vie lors du même round, elles disparaissent et la *Hutte* se pose au sol. Elle ne peut se relever qu'à partir du moment où ses pattes sont remontées à au moins 1 point de vie.

Aléatoires. Le maître de la *Hutte* gagne 2 pouvoirs de la **Table 25 : Sorts puissants**.

Malédiction. La malédiction associée à la *Hutte* n'est autre que Baba Yaga elle-même. À un moment ou un autre, la vieille sorcière finira bien par venir récupérer ce qui lui appartient. Et comme la *Hutte* est sa demeure, il est fort probable qu'elle recèle des secrets que seule Baba Yaga connaît.

Méthodes de destruction suggérées

- La dimension de poche existant à l'intérieur de la *Hutte* doit être avalée par une autre.
- Il faut découvrir et détruire le cerveau de la *Hutte*.



Insignes de puissance

Il existe trois jeux d'*Insignes de puissance* différents, à raison d'un par grand courant de morale : le Bien, le Mal et la Neutralité. Chaque jeu est constitué de trois pièces : une *couronne*, un *orbe* et un *sceptre*. Tous les jeux sont protégés par une puissante illusion qui les rend tous semblables. Sous cette forme, les couronnes d'or et de velours rouge sont incrustées de pierres précieuses de grande valeur, les orbes sont gros comme des melons, en émail bleu et rouge, et entourés d'un anneau de perles, tandis que les sceptres (quelle que puisse être leur taille véritable) sont des bâtons aux extrémités en fer et sculptées avec soin. Chacun de ces insignes a manifestement été ouvragé avec le plus grand soin.

Mais dès qu'elles sont touchées par une créature de même alignement qu'elles, les pièces retrouvent leur véritable apparence et il n'est plus alors possible de se tromper sur l'éthique qu'elles symbolisent.

Les descriptions qui suivent sont celles des objets sous leur forme "véritable", qui ne devient apparente que lorsqu'ils sont en possession d'une créature de même alignement qu'eux (et suffisamment puissante pour pouvoir utiliser leurs facultés comme cela est indiqué).

Les *Insignes du Bien.* La *Couronne du Bien* est très fine. Elle est constituée de deux bandes d'argent torsadées sur lesquelles ont été fixées des feuilles de laurier dorées d'un réalisme saisissant. C'est l'image même de la couronne de laurier offerte au vainqueur. Lorsqu'elle ceint le front d'une créature d'alignement bon, elle diffuse un halo de lumière si vive qu'il est impossible de discerner les traits de son porteur. L'*Orbe du Bien* est un globe de cristal pur entouré de feuilles de laurier d'or en mailles très larges. Il est aussi gros qu'un boulet de canon, mais très léger et extrêmement facile à transporter. Quant au *Sceptre du Bien*, il est mince et fait de cristal poli. De fausses plantes grimpantes d'argent et d'or s'enroulent sur toute sa longueur et son extrémité est surplombée d'une pierre précieuse qui génère une intense lumière blanche.

Les *Insignes de la Neutralité.* Ces *Insignes* sont les moins ostentatoires du lot, comme l'on pouvait s'y attendre vu qu'ils représentent un concept par définition passif. La *Couronne de la Neutralité* a été taillée dans un bloc de quartz laiteux puis polie à un point tel qu'elle en est presque éblouissante. Lorsqu'elle est portée, le visage de son utilisateur est caché derrière un



voile luisant qui semble descendre de l'artefact. L'*Orbe de la Neutralité* est en cristal comme celui du Bien, mais constitué de quartz laiteux et "emprisonné" dans une cage de jade vert taillé de façon à donner l'impression qu'il s'agit de volutes de fumée. Le *Sceptre de la Neutralité* est, pour sa part, presque aussi long qu'un bâton. Lui aussi est en quartz laiteux. Il est illuminé de points de lumière rouge sang ou d'un blanc très pur. Lorsque l'on s'en saisit, il laisse échapper une mince volute de fumée par son extrémité.

Les *Insignes du Mal*. Ce jeu d'*Insignes* est extrêmement facile à différencier des autres quand il est utilisé par une créature maléfique. La *Couronne du Mal* est une barre de fer noir que l'on a forgé pour lui donner l'apparence d'une couronne de feu. Mais l'artisan qui a fait le travail n'était guère doué et le métal est chargé d'impuretés, ce qui le rend rugueux au toucher. Dès qu'une créature d'alignement mauvais la pose sur son front, la *Couronne* se met à briller d'un éclat rouge et des flammes rouges (inoffensives) ondulent tout autour de sa tête, ce qui dissimule totalement ses traits. L'*Orbe du Mal* est un globe en fer dont la surface est tout, sauf lisse. Il est entouré de chaînes de fer qui ont été aussi grossièrement forgées que lui. Dès qu'on le touche, il laisse échapper des étincelles écarlates. Enfin, le *Sceptre du Mal* est un bâton de fer, entouré lui aussi de chaînes qui cliquettent en permanence lorsqu'on le déplace. Une flamme rouge brûle à son extrémité. Elle ne dégage pas la moindre chaleur.

Histoire

Les *Insignes de Puissance* ont la réputation d'être les artefacts les plus puissants qui soient, mais cela reste pure spéculation car personne ne peut honnêtement affirmer avoir eu les trois *Insignes* d'un même jeu en sa possession. Il est en tout cas certain que ce sont les plus anciens des artefacts, car ils existaient déjà avant que les hommes fassent leur apparition. On pense qu'ils furent créés par les dieux pour que les conflits que se livrent parfois ces derniers ne risquent pas de détruire l'univers.

Pendant une éternité avant le début de l'histoire telle que nous la connaissons, les nombreuses divinités guerroyaient dans les Plans Extérieurs pour déterminer leur hiérarchie. Mais les dieux sont tels qu'ils rechignent à s'affronter de face et préfèrent le faire par le biais de leurs créations, les mortels, qu'ils manipulent tels des pions sur un échiquier. Les batailles ne cessaient de s'enchaîner dans les lointains plans et elles causaient des ravages toujours plus importants.

Finalement, les plus sages des dieux se mirent d'accord pour dire qu'une telle situation ne pouvait se perpétrer. Ils décrétèrent que chaque courant de pensée (le Bien, le Mal et la Neutralité) devrait à l'avenir se choisir un champion qui lutterait pour lui. Et chaque champion se verrait confier trois objets d'une puissance inouïe : une *Couronne*, un *Orbe* et un *Sceptre*.

Personne ne sait comment ces divinités parvinrent à cet accord, ni comment elles arrivèrent à imposer leur volonté à leurs collègues dissidents. L'identité même des dieux qui proposèrent cet arrangement reste discutable, car plusieurs s'en sont réclamés par la suite. Qu'il suffise de dire que leurs voies sont impénétrables, car cet exploit apparemment impensable fut réalisé et le compromis accepté. Une fois l'accord défini jusqu'au moindre détail, chaque camp se mit en devoir de façonner ses *Insignes* en fonction de sa nature propre. La rapidité était essentielle, car tous avaient consenti à accomplir leur œuvre en moins d'un millénaire.

On prétend que les dieux du Bien se réunirent pour choisir les trois d'entre eux qui étaient les meilleurs artisans et les mettre au travail. Ces trois-là œuvrèrent de concert pour créer les objets dont ils avaient la charge, chacun faisant bénéficier les deux autres de son savoir et de son expertise.

Les dieux de la Neutralité n'étaient pas d'accord avec cette approche, mais ils se rassemblèrent tout de même pour décider la forme que prendraient leurs trois *Insignes*. Les dieux artisans furent alors convoqués et on leur proposa un concours. Chacun devait concevoir l'un des trois *Insignes* (la *Couronne*, l'*Orbe* ou le *Sceptre*), et les trois plus belles pièces seraient choisies.

Les dieux du Mal eurent, eux aussi, recours à un concours, mais il ne fut pas ouvert qu'aux artisans : n'importe quelle divinité se sentant capable de créer une *Couronne*, un *Orbe* ou un *Sceptre* pouvait concourir pour avoir l'honneur d'équiper le champion du Mal. Les dieux maléfiques se mirent à l'ouvrage avec frénésie, tentant de mener leur projet à bien tout en espionnant leurs concurrents et en les gênant pour les empêcher de l'emporter.

La date butoir fixée arriva enfin et les dieux se réunirent de nouveau pour inspecter le résultat de leur travail. Tout cela s'est passé il y a si longtemps que les hommes ont oublié qui œuvra sur telle ou telle



pièce, et peut-être les dieux eux-mêmes ne s'en souviennent-ils pas. Mais quoi qu'il en soit, les trois artisans du Bien, qui avaient travaillé de concert, présentèrent leurs pièces les premiers. Puis vinrent les trois vainqueurs du concours de la Neutralité, chacun affublé de l'un des *Insignes*. Et le dernier à se présenter fut un dieu maléfique particulièrement roublard qui avait volé à ses collègues le fruit de leur labeur. Les plus sages des dieux furent satisfaits du travail accompli et décrétèrent que les grandes guerres étaient terminées. Désormais, tous les différends devraient être réglés par des champions porteurs des *Insignes*.

Depuis ce temps, chacun surveille (à sa manière) ce qu'il advient de ses *Insignes*. Les divinités du Bien se sont mises d'accord pour conserver les leurs groupées, et les *Insignes* sont disponibles pour tout dieu qui pourrait en avoir besoin. Les dieux de la Neutralité ne pouvaient bien évidemment pas parvenir à une telle décision unanime. Ils aboutirent donc à un compromis décrétant que chacun d'entre eux disposerait des *Insignes* pour un temps avant de les passer au suivant. Dans l'intervalle, le possesseur des artefacts pouvait les utiliser à son gré ou les confier à qui il voulait. Quant aux dieux du Mal, ils réglèrent cette question à leur manière : les *Insignes* iraient à qui serait assez fort pour s'en emparer et les conserver. Quand l'un de ces dieux avait besoin des *Insignes*, il lui fallait les arracher à leur propriétaire actuel. Les *Insignes du Mal* devinrent donc le sujet de nombreuses luttes et furent aussi souvent utilisés par l'un des deux camps de la Guerre Sanglante que par les champions du Mal dans leur lutte contre leurs homologues du Bien ou de la Neutralité. Au fil des siècles, ces trois objets ont été séparés et se sont même parfois perdus pendant de longues périodes. Peut-être n'ont-ils pas encore été retrouvés à l'heure actuelle.

Insertion dans la campagne

Quel que soit l'alignement dont ils dépendent, les *Insignes* sont de puissants artefacts qu'il ne faut pas introduire dans une campagne sans y avoir bien réfléchi à l'avance. Heureusement, certaines conditions liées à ces objets font qu'il est extrêmement difficile, voire virtuellement impossible, pour les personnages, de faire appel à la totalité de leurs pouvoirs (certains sont même complètement inutilisables). Mais le MD doit tout de même faire tout ce qu'il peut pour limiter l'usage que les PJ pourraient faire de ces artefacts.

La manière d'introduire les *Insignes* dans la campagne diffère du tout au tout en fonction du jeu que l'on désire employer. Mais le MD ne doit pas oublier que ces objets ont été créés dans un but bien précis, et que chaque fois qu'un jeu apparaît quelque part, il y a de bonnes chances pour qu'un autre (voire les deux) le suive de près. En théorie, ils doivent être utilisés par des champions chargés de régler un différend entre les dieux.

Les *Insignes du Bien* ne peuvent jamais être découverts par accident, car les dieux du Bien n'égarent jamais leurs possessions (il peut, certes, arriver que les dieux du Mal les leur dérobent). Les artefacts sont donc rangés là où ils ne risquent rien ou, au contraire, prêtés en cas de besoin. Donc, les *Insignes du Bien* n'apparaissent qu'en cas de nécessité. Les PJ peuvent certes *penser* qu'ils ont trouvé là un trésor fabuleux, mais cela fait toujours partie d'un plan qui les dépasse. La plupart du temps, les *Insignes du Bien* font leur apparition lorsque l'un des personnages est appelé par son dieu et reçoit la terrible responsabilité d'être le champion de la cause du Bien.

De la même manière, les *Insignes de la Neutralité* ne traînent jamais à l'abandon, bien que les divinités du Mal intriguent parfois pour s'en emparer. Là aussi, leur apparition a forcément un but, mais il peut parfois tout simplement s'agir d'empêcher un affrontement entre le Bien et le Mal.

Par contre, pour les *Insignes du Mal*, c'est tout le contraire. Les dieux qui les ont forgés sont tout le temps en train de se quereller, avec pour conséquence que leurs artefacts ont une fâcheuse tendance à leur échapper. L'un des *Insignes* pourrait ainsi atterrir sur le Plan Primaire et y être découvert par les PJ ou un PNJ.

Évidemment, trouver les *Insignes de puissance* par hasard peut nuire à la crédibilité de l'histoire. Si les objets sont utilisables par les personnages (c'est-à-dire, généralement, s'il s'agit d'*Insignes du Bien* ou *de la Neutralité*), il y a de bonnes chances pour qu'un membre du groupe se retrouve (temporairement) bombardé champion de sa cause. Pour des raisons obscures ou aisément explicables, les dieux l'ont choisi pour affronter un autre champion (équipé des *Insignes* appropriés) et régler par là-même un différend d'ordre divin. Le sort du monde n'a même pas besoin de peser dans la balance, les dieux étant habitués à se quereller pour des broutilles (comme lorsqu'ils se disputent les

faveurs de tel ou tel mortel). Quoi qu'il en soit, le champion opposé au PJ devrait être son égal, sauf s'il s'agit du champion du Mal (auquel cas il est légèrement plus fort, car les forces du Mal trichent toujours). Il se peut même que le PJ n'ait jamais conscience du rôle qu'il a joué, à moins qu'il doive au contraire se lancer à la poursuite de son adversaire désigné.

Une fois le combat résolu (et ce, que le personnage ait gagné ou perdu), les *Insignes* disparaissent par magie, car les dieux ne laissent jamais de tels objets derrière eux. La récompense que le PJ peut s'attendre à recevoir dépend de la tâche qu'il a accomplie et de la nature du dieu concerné. Dans tous les cas, les dieux maléfiques sont extrêmement avares de récompenses !

Il reste bien évidemment possible que les personnages découvrent accidentellement l'un des *Insignes*, surtout s'il s'agit d'une pièce dérobée par un dieu du Mal. La plupart des religions perpétuent la légende des *Insignes de puissance*, et tout grand prêtre qui se respecte peut reconnaître la nature de l'objet. Dans ce cas, malheur aux PJ qui refuseraient de rendre l'artefact à qui il appartient. Les dieux peuvent même s'apercevoir de leur réticence et envoyer un ou plusieurs messagers récupérer ce qui leur revient de droit. Les serviteurs des dieux bons ont toujours une approche franche et honnête, mais ceux des divinités mauvaises châtient toujours le possesseur des *Insignes*, car ils partent du principe que ce dernier savait ce qu'il faisait et qu'il mérite ce qui lui arrive. Dans ce cas, même le fait de rendre les *Insignes* risque de ne pas tirer les PJ d'affaire. Ils doivent pourtant trouver le moyen d'y arriver (soit en prêtant des serments subtilement énoncés, soit en acquérant la protection d'êtres plus puissants qu'eux) s'ils veulent sauver leur peau.

Quoi qu'il en soit, les *Insignes* ne devraient pas rester longtemps dans la campagne. Ces objets ne sont pas là pour être utilisés par des rois, archimages ou autres grands prêtres. Une fois qu'ils ont été employés comme ils le devaient, ils disparaissent, ne serait-ce que pour rappeler aux personnages à qui ils ont affaire. S'ils découvrent un *Insigne* par hasard, les PJ devront faire face à des messagers de plus en plus puissants, jusqu'à ce qu'ils acceptent de rendre ce qui ne leur appartient pas.





Insignes de puissance

Pouvoirs

Chacun des neuf *Insignes* possède des pouvoirs différents, bien qu'il arrive que plusieurs *Couronnes*, *Orbes* ou *Sceptre* aient quelques pouvoirs communs. Chaque artefact s'accompagne également de dangers menaçant les individus téméraires ou ceux qui ne méritent pas un tel trésor. Enfin, chaque jeu possède des pouvoirs de résonance dont l'intensité va croissant, de telle sorte que la puissance des *Insignes* augmente chaque fois que l'on complète un peu plus un jeu.

Chaque *Insigne* est détaillé séparément et les pouvoirs de résonance (ainsi que les éventuelles malédictions pouvant les accompagner) le sont à la fin de chaque jeu. Les méthodes de destruction suggérées concernent tout le jeu qu'elles suivent.

Couronne du Bien

Constants. La *Couronne* confère à son porteur 21 en Charisme et en Sagesse, ce qui s'accompagne de tous les bonus normaux en termes d'ajustement de réaction, de sorts supplémentaires, de jets de sauvegarde et d'immunités contre certains sorts.

Invoqués. La *Couronne* peut générer un *globe d'invulnérabilité mineure* autour de son porteur (une fois par jour).

Aléatoires. 2 pouvoirs de la **Table 15 : Détection**.

Malédiction. D'abord et avant tout, la *Couronne* est, tout comme les autres *Insignes*, liée à son alignement d'origine. Les personnages d'alignement neutre qui la touchent subissent 5d6 points de dégâts, sans jet de sauvegarde (à l'exception de ceux qui sont neutres bons et qui, eux, ont droit à un jet de sauvegarde contre les sorts pour demi-dégâts). Les personnages maléfiques risquent, pour leur part, de perdre tout bonnement la vie s'ils ne réussissent pas un jet de sauvegarde contre la mort et subissent tout de même 5d6 points de dégâts en cas de succès. Même chez les individus d'alignement bon, seuls ceux qui sont loyaux peuvent faire appel à l'intégralité des pouvoirs de la *Couronne*. Pour les autres, seuls les pouvoirs invoqués fonctionnent.

Bien qu'il ne s'agisse pas en soi d'un défaut, la *Couronne du Bien* a également comme inconvénient que son possesseur devient incapable de mentir ou de commettre le moindre acte maléfique (même s'il ne porte pas l'objet). Elle l'empêche également de bluffer ou de proférer des menaces en l'air. Même le fait de marchander peut devenir délicat si le PJ parvient à faire tellement baisser le prix qu'il en vient à léser le vendeur.

Sceptre du Bien

Constants. Tant qu'il tient le *Sceptre* en main, son possesseur est immunisé contre tous les sorts de magicien de l'école des enchantements/charmes et contre tous les sorts de prêtre de la sphère de Charme.

Invoqués. Sur ordre mental du porteur, quiconque est touché par le *Sceptre* doit réussir un jet de sauvegarde contre la paralysie sous peine de se retrouver immobilisé pendant 3d6 rounds. L'artefact fonctionne également comme un *sceptre de suzeraineté* (nombre de charges illimité).

Malédiction. Le *Sceptre* est, lui aussi, sensible à l'alignement de son porteur. Les personnages d'alignement neutre le touchant subissent 5d6 points de dégâts (pas de jet de sauvegarde), tandis que ceux d'alignement mauvais doivent réussir un jet de sauvegarde contre la mort et subissent tout de même 5d6 points de dégâts en cas de succès. Même les individus d'alignement bon doivent être loyaux s'ils veulent pouvoir bénéficier des pouvoirs constants de cet artefact.

Enfin, le possesseur du *Sceptre* doit se conformer à des idéaux extrêmement nobles (ce qui n'est pas considéré comme une malédiction pour les dieux du Bien). Plus spécifiquement, il doit toujours venir en aide à ceux qui en ont besoin, qu'il s'agisse d'un innocent accusé à tort sur la place du marché ou de multitudes opprimées dans un royaume lointain. Il ne peut résister à cet appel, à moins qu'il ne soit déjà lancé dans une autre quête (ou en train d'affronter un champion de l'un des deux autres alignements). Le possesseur du *Sceptre* devient donc le chevalier errant par excellence, vivant toujours sur les routes dans le but de réparer toutes les injustices.



Orbe du Bien

Invoqués. Tous les pouvoirs de l'*Orbe* doivent être invoqués par un mot de commande (choisi par le MD). Pour commencer, il fonctionne comme une *gemme étincelante*. Ensuite, il peut faire bénéficier toute créature le touchant d'un sort de *guérison* (une fois par jour).

Aléatoires. 1 pouvoir de la **Table 16 : Divination**.

Malédiction. Tout comme la *Couronne* et le *Sceptre*, l'*Orbe* ne laisse pas n'importe qui le toucher. Les personnages d'alignement neutre entrant à son contact subissent 5d6 points de dégâts (pas de jet de sauvegarde), tandis que ceux d'alignement mauvais doivent effectuer un jet de sauvegarde contre la mort et subissent tout de même 5d6 points de dégâts en cas de succès. Les individus d'alignement bon mais non loyal ne peuvent se servir que des vertus curatives de l'*Orbe*.

Enfin, le possesseur de l'*Orbe* doit sacrifier toutes ses possessions matérielles aux œuvres caritatives et renoncer éternellement à ses éventuels titres de noblesse ; les chevaliers désertent ainsi leur seigneur, les prêtres quittent leur temple et les magiciens laissent derrière eux leurs études de magie. Le personnage ne peut conserver sur lui que les autres *Insignes du Bien* (s'ils se trouvent en sa possession) et les plus humbles des vêtements et des armes (non magiques). Rien de ce qu'il donne ne peut être récupéré après la disparition de l'artefact.

Résonance (deux objets). Lorsqu'un individu possède deux des *Insignes du Bien*, il en tire des avantages accrus. Dès qu'il obtient le second artefact, il gagne 1 niveau d'expérience, ses points d'expérience arrivant à mi-chemin du total nécessaire pour atteindre le niveau supérieur. Il bénéficie aussitôt de tous les avantages accompagnant le niveau gagné. Ce pouvoir ne se manifeste qu'une seule et unique fois au sein d'un même groupe (à moins que le premier propriétaire ne décède). Même si les objets sont volés puis récupérés et confiés à un autre membre du groupe, le niveau de ce dernier n'évolue pas.

Le fait de posséder deux des trois *Insignes du Bien* permet également d'utiliser les pouvoirs suivants : 1 de la **Table 20 : Élémentaires (terre)** et 1 de la **Table 28 : Attaque**.

Résonance (tous les objets). Lorsqu'un même individu possède tous les *Insignes du Bien* en même temps, il gagne tous les pouvoirs indiqués ci-dessus, plus 1 de la **Table 26 : Sorts mineurs**, 1 de la **Table 27 : Déplacement** et 1 de la **Table 31 : Puissance personnelle**. Ces pouvoirs ne perdurent que tant que le personnage conserve les trois *Insignes*. Il suffit que l'un d'entre eux soit volé, égaré ou même confié à quelqu'un d'autre pour que ces avantages disparaissent.

Malédiction de résonance. Le fait de posséder deux *Insignes du Bien* ne cause aucun désagrément autre que ceux qui sont détaillés ci-dessus. Par contre, dès qu'un personnage acquiert les trois artefacts, un processus de *transformation* s'amorce et le PJ devient peu à peu un aasimon planétaire (voir l'appendice du BESTIAIRE MONSTRUEUX® consacré aux Plans Extérieurs). Si la métamorphose va jusqu'à son terme, le personnage est définitivement perdu et devient un PNJ. Par contre, si les artefacts sont perdus ou rendus avant la phase ultime, il redevient peu à peu normal.

Méthodes de destruction suggérées

- Les artefacts doivent être refondus à la forge des dieux qui les ont créés.
- Il faut chuchoter les *Dix Mille Secrets de la Destruction* à chacun d'entre eux.
- Les objets disparaissent au terme du règne des dieux.

Couronne de la Neutralité

Constants. Tant qu'il porte la *Couronne*, son possesseur peut toujours faire la différence entre les mensonges, les vérités et même les semi-vérités. Seul un sort de *mensonges indétectables* peut l'abuser.

Aléatoires. 2 pouvoirs de la **Table 16 : Divination**.

Malédiction. La *Couronne* est d'abord et avant tout conçue pour les individus ne prenant pas parti entre le Bien et le Mal. Les personnages d'alignement neutre bon ou neutre mauvais subissent 3d6 points de dégâts la première fois qu'ils touchent cet artefact (pas de jet de sauvegarde), et ils ne peuvent par la suite utiliser que ses pouvoirs invoqués. Quant aux autres individus, ils subissent 5d6 points de dégâts (pas de jet de sauvegarde) chaque fois qu'ils touchent l'objet.

Les personnages neutres doivent savoir être impartiaux et révéler à tous la duplicité de chacun. Dès que quelqu'un profère un mensonge (même si c'est lui), le porteur de la *Couronne* doit le dire pour que l'impartialité soit possible.



Sceptre de la Neutralité

Constants. Le possesseur du *Sceptre* se régénère au rythme de 2 points de vie par round, à moins que les dégâts ne lui aient été infligés par le feu, l'acide, l'eau bénite ou maudite. Il ne peut toutefois pas revenir d'entre les morts, pas plus qu'il n'a de chances de récupérer un membre tranché.

Invoqués. Sur ordre de son porteur, le *Sceptre* peut produire un coup de tonnerre similaire à celui que génère un *bâton de foudre et tonnerre*. L'artefact fonctionne également comme un *sceptre de séduction*.

Aléatoires. 1 pouvoir de la **Table 15 : Détection**.

Malédiction. Les personnages qui ne sont pas neutres subissent 5d6 points de dégâts la première fois qu'ils touchent le *Sceptre* (pas de jet de sauvegarde). Les individus d'alignement neutre bon ou neutre mauvais subissent, quant à eux, 3d6 points de dégâts (pas de jet de sauvegarde non plus) et sont uniquement capables d'utiliser les pouvoirs invoqués de l'artefact, à condition qu'ils soient en mesure de les identifier.

Les dieux de la Neutralité recherchent l'harmonie et l'équilibre. C'est pourquoi, le possesseur du *Sceptre* doit chercher à résoudre tous les différends. Le compromis peut être un cessez-le-feu, une reddition, un paiement ou même un pot-de-vin, du moment que le calme revient. Le personnage se doit d'amener les deux parties en présence à la table des négociations, et ce, qu'il ait affaire à une guerre entre deux royaumes ou à une querelle domestique.

Orbe de la Neutralité

Constants. Pour peu que l'on regarde au travers, l'*Orbe* fonctionne comme une *gemme de vision*.

Invoqués. L'*Orbe* peut créer un *symbole de persuasion* luisant et flottant dans les airs (une fois par jour).

Aléatoires. 2 pouvoirs de la **Table 33 : Protection**.

Malédiction. Les personnages qui ne sont pas neutres subissent 5d6 points de dégâts la première fois qu'ils touchent le *Sceptre* (pas de jet de sauvegarde). Les individus d'alignement neutre bon ou neutre mauvais subissent, quant à eux, 3d6 points de

dégâts (pas de jet de sauvegarde non plus) et sont uniquement capables d'utiliser le pouvoir constant de l'artefact, pour peu qu'ils soient en mesure de l'identifier.

Le possesseur de l'*Orbe* doit toujours être fidèle aux serments ou promesses qu'il fait, mais aussi à tous les accords, contrats et autres pactes qu'il peut passer. Ce pouvoir continue même lorsque le personnage n'a pas l'*Orbe* sur lui. Il lui suffit de le posséder.

Résonance (deux objets). Lorsqu'un individu possède deux des *Insignes de la Neutralité*, il en tire des avantages accrus. Dès qu'il obtient le second artefact, il gagne 1 niveau d'expérience, ses points d'expérience arrivant à mi-chemin du total nécessaire pour atteindre le niveau supérieur. Le personnage bénéficie aussitôt de tous les avantages accompagnant le niveau gagné. Ce pouvoir ne se manifeste qu'une seule et unique fois au sein d'un même groupe (à moins que le premier propriétaire ne décède). Même si les objets sont volés puis récupérés et confiés à un autre membre du groupe, le niveau de ce dernier n'évolue pas.

Le fait de posséder deux des trois *Insignes de la Neutralité* permet également d'utiliser les pouvoirs suivants : 1 de la **Table 26 : Sorts mineurs** et 1 de la **Table 25 : Sorts puissants**.

Résonance (tous les objets). Lorsqu'un même individu possède tous les *Insignes de la Neutralité* en même temps, il gagne tous les pouvoirs indiqués ci-dessus, plus 1 de la **Table 23 : Conjurations**, 1 de la **Table 28 : Attaque** et 1 de la **Table 31 : Puissance personnelle**. Ces pouvoirs ne perdurent que tant que le personnage conserve les trois *Insignes*. Il suffit que l'un d'entre eux soit volé, égaré ou même confié à quelqu'un d'autre pour que ces avantages disparaissent.

Malédiction de résonance. Le fait de posséder deux *Insignes de la Neutralité* ne cause aucun désagrément autre que ceux qui sont détaillés ci-dessus. Par contre, dès qu'un personnage acquiert les trois artefacts, un processus de *transformation* s'amorce et le PJ devient peu à peu un marut (voir l'appendice du BESTIAIRE MONSTRUEUX® consacré aux Plans Extérieurs). Si la métamorphose va jusqu'à son terme, le personnage est définitivement perdu et devient un PNJ. Par contre, si les artefacts sont perdus ou rendus avant la phase ultime, il redevient peu à peu normal.

Méthodes de destruction suggérées

- Les artefacts disparaissent d'eux-mêmes lorsque le Bien et le Mal atteignent un équilibre parfait.
- Ils doivent être immergés pendant mille ans dans l'essence pure du Plan Positif et du Plan Négatif.
- Ils perdent tous leurs pouvoirs si quelqu'un les achète aux dieux de la Neutralité.

Couronne du Mal

Constants. Quiconque porte la *Couronne* bénéficie de la Force d'un géant du feu (For 22 : +4 pour toucher, +10 aux dégâts).

Invoqués. Le possesseur de l'artefact peut jeter *animation des morts* au contact (une fois par jour).

Aléatoires. 1 pouvoir de la **Table 33 : Protection**.

Malédiction. La *Couronne* ne peut être utilisée que par les individus particulièrement maléfiques. Les personnages d'alignement neutre la touchant pour la première fois subissent 5d6 points de dégâts, sans jet de sauvegarde (à l'exception de ceux qui sont neutres mauvais et qui, eux, ont droit à un jet de sauvegarde contre les sorts pour demi-dégâts). Les personnages maléfiques risquent, pour leur part, de perdre tout bonnement la vie s'ils ne réussissent pas un jet de sauvegarde contre la mort et subissent tout de même 5d6 points de dégâts en cas de succès. Même chez les individus d'alignement mauvais, seuls ceux qui sont chaotiques peuvent faire appel à l'intégralité des pouvoirs de la *Couronne*. Pour les autres, seul le pouvoir constant fonctionne.

Les dieux du Mal sont naturellement pervers, aussi ont-ils conçus la *Couronne* de manière à ce que son porteur ne puisse jamais répondre à la moindre question sans mentir. Peut-être cela a-t-il été fait pour que le champion du Mal ne puisse être interrogé, à moins qu'il s'agisse tout simplement d'un caprice. Le porteur de l'artefact peut dire la vérité de son propre chef, mais il se sent obligé de mentir dès qu'on l'interroge.



Insignes de puissance

Sceptre du Mal

Invoqués. Sur ordre de son porteur, l'artefact fonctionne comme un *sceptre de terreur* (sans risque de perte de Charisme).

Aléatoires. 2 pouvoirs de la **Table 28 : Attaque**.

Malédiction. Comme tous les *Insignes du Mal*, le *Sceptre* a été conçu pour les individus d'alignement mauvais, et tous les autres sont affectés de la même manière que par la *Couronne* lorsqu'ils le touchent. Même les individus d'alignement mauvais doivent être chaotiques s'ils veulent pouvoir utiliser tous les pouvoirs constants du *Sceptre*. Pour les autres, cet artefact est juste un *sceptre de terreur.*

Il est dans la nature du Mal que le possesseur du *Sceptre* se considère bien vite comme le maître du monde. Seuls les dieux ou demi-dieux sont immunisés contre ce pouvoir vu que leur puissance personnelle est déjà supérieure. Les individus qui se retrouvent ainsi bouffis d'importance sont incapables d'accepter le moindre compromis. Le porteur du *sceptre* doit toujours être le premier et le meilleur, et tous ceux qui s'opposent à un moment ou un autre à lui (qu'il s'agisse de ses ennemis ou de ses alliés) doivent reconnaître sa supériorité s'ils ne veulent pas finir écrasés. En fait, plus l'opposition est grande et plus le personnage éprouve le besoin de la vaincre.

Orbe du Mal

Constants. Lorsque l'*Orbe* est présenté, il permet à son porteur de commander tous les morts-vivants distants de moins de 10 mètres. Ces créatures restent sous le contrôle du personnage tant qu'elles demeurent dans la zone d'effet, et pendant 1d4 + 1 heures après qu'elles l'ont quittée. Les morts-vivants suivent à la lettre toutes les instructions du possesseur de l'artefact (même ceux qui sont doués de pensée).

Aléatoires. 2 pouvoirs de la **Table 26 : Sorts mineurs**.

Malédiction. Comme les autres *Insignes du Mal*, l'*Orbe* ne se laisse toucher que par les individus d'alignement mauvais. Les autres sont affectés de la même manière que s'ils étaient entrés en contact avec la *Couronne du Mal*. Même parmi les individus d'alignement mauvais, seuls ceux qui sont chaotiques peuvent utiliser tous les pouvoirs de l'*Orbe*, les autres étant limités au pouvoir constant.

En outre, l'*Orbe* cherche à accumuler les possessions matérielles, et, plus particulièrement, les objets magiques. Avant qu'il soit possible d'utiliser son pouvoir constant, il faut lui sacrifier un objet magique permanent (qui peut être un objet à charges). Dès qu'il touche l'*Orbe*, l'objet tombe en poussière. Il faut toutefois nécessairement que l'objet sacrifié appartienne au possesseur de l'artefact, ce dernier refusant de s'activer si on le fait, par exemple, entrer en contact avec l'armure magique de quelqu'un d'autre. Les objets sacrifiés de la sorte sont perdus à tout jamais et même les dieux ne peuvent les faire réapparaître. Une fois l'*Orbe* activé de la sorte, son pouvoir constant fonctionne pendant 24 heures d'affilée.

Résonance (deux objets). Lorsqu'un individu possède deux des *Insignes du Mal*, il en tire des avantages accrus. Dès qu'il obtient le second artefact, il gagne 1 niveau d'expérience, ses points d'expérience arrivant à mi-chemin du total nécessaire pour atteindre le niveau supérieur. Le personnage bénéficie aussitôt de tous les avantages accompagnant le niveau gagné. Ce pouvoir ne se manifeste qu'une seule et unique fois au sein d'un même groupe (à moins que le premier propriétaire ne décède). Même si les objets sont volés puis récupérés et confiés à un autre membre du groupe, le niveau de ce dernier n'évolue pas.

Le fait de posséder deux des trois *Insignes du Mal* permet également d'utiliser les pouvoirs suivants : 1 de la **Table 16 : Divination** et 1 de la **Table 28 : Attaque**.

Résonance (tous les objets). Lorsqu'un même individu possède tous les *Insignes du Mal* en même temps, il gagne tous les pouvoirs indiqués ci-dessus, plus 1 de la **Table 33 : Protection**, 1 de la **Table 18 : Élémentaires (feu)** et 1 de la **Table 31 : Puissance personnelle**. Ces pouvoirs ne perdurent que tant que le personnage conserve les trois *Insignes*. Il suffit que l'un d'entre eux soit volé, égaré ou même confié à quelqu'un d'autre pour que ces avantages disparaissent.

Malédiction de résonance. Le fait de posséder deux *Insignes du Mal* ne cause aucun désagrément autre que ceux qui sont détaillés ci-dessus. Par contre, dès qu'un personnage acquiert les trois artefacts, un processus de *transformation* s'amorce et le PJ devient peu à peu un bebilith, monstrueuse créature ne vivant que pour tuer et torturer (voir l'appendice du BESTIAIRE MONSTRUEUX® consacré aux Plans

Extérieurs). Si la métamorphose va jusqu'à son terme, le personnage est définitivement perdu et devient un PNJ. Par contre, si les artefacts sont perdus ou rendus avant la phase ultime, il redevient peu à peu normal.

Méthodes de destruction suggérées

- Les forces du Bien parviennent à vaincre totalement et irrévocablement celles du Mal.
- Les objets doivent être enterrés au cœur du Plan Positif.
- Les dieux du Mal doivent être abusés de manière à ce qu'ils les détruisent eux-mêmes.

Combiner des Insignes de divers alignements

Bien que cela soit extrêmement rare, il est théoriquement possible que les personnages se retrouvent en possession d'*Insignes* opposés. Par exemple, un PJ porteur de la *Couronne du Bien* pourrait être tenté (par une divinité malveillante) de ramasser le *Sceptre du Mal*.

Le résultat d'une telle combinaison est une explosion d'intensité variable qui est bien souvent synonyme de catastrophe pour le malheureux qui se trouve pris de la sorte. Le personnage concerné peut s'attendre à souffrir. Par contre, le fait de combattre un champion utilisant un *Insigne* d'un autre alignement ne produit pas d'autre cataclysme que celui que peut générer l'affrontement.

Le fait de posséder quelque *Insigne* que ce soit permet de voir tous les autres sous leur vrai jour, et la différence d'apparence devrait servir d'avertissement au personnage. Le porteur sent également l'alignement des autres *Insignes*. Par exemple, la prêtresse Livaria possède l'*Orbe de la Neutralité* et perçoit très nettement la bonté se dégageant de la *Couronne du Bien* qui se trouve devant elle. Cela devrait lui faire comprendre que s'emparer de la *Couronne* reviendrait pour ainsi dire à allumer une torche au beau milieu d'un baril de poudre. Si elle ignore cette indication, elle comprendra bien vite son erreur...

Le résultat d'une combinaison dépend de l'alignement des deux objets concernés :

Bon et Neutre. Dès qu'un personnage acquiert les deux objets, il se produit une violente instabilité interplanaire qui se traduit par une déchirure s'ouvrant en direction d'un Plan Supérieur (déterminé aléatoirement). Le PJ est aussitôt aspiré avec violence, ce qui lui inflige 3d10 points de dégâts. Ceux qui se trouvent à moins de 1,50 mètre de lui doivent réussir un jet de sauvegarde contre la mort sous peine de subir le même sort. En cas de réussite, ils encaissent tout de même les dégâts. Quant à ceux qui sont situés entre 1,50 mètre et 6 mètres du personnage, ils subissent bien les 3d10 points de dégâts (un jet de sauvegarde réussi contre les souffles leur permettant de réduire ce total de moitié) mais ne risquent pas d'être emportés. Pour leur part, les *Insignes* disparaissent et retournent de là où ils sont venus (par exemple, à l'endroit où les dieux du Bien rangent les leurs), à moins qu'ils ne se dispersent au hasard sur divers mondes du Plan Primaire.

Bon et Mauvais. Dès que quelqu'un entre en possession des deux objets, il se produit une violente décharge d'énergie. Le personnage qui se trouve en son centre est instantanément vaporisé (pas de jet de sauvegarde), tandis que ceux qui se tiennent à moins de 6 mètres de lui subissent 10d10 points de dégâts, contre 3d10 pour ceux qui sont entre 6 et 12 mètres du cœur de l'explosion (dans les deux cas, total réduit de moitié en cas de jet de sauvegarde réussi contre les souffles). Les *Insignes* sont projetés en des lieux aléatoires de n'importe quel monde du Plan Primaire, mais les serviteurs des dieux peuvent rapidement les récupérer.

Neutre et Mauvais. Le résultat est le même que dans le premier cas de figure, si ce n'est que la déchirure s'ouvre en direction de l'un des Plans Inférieurs. Les effets sont les mêmes que ceux qui sont décrits cidessus, mais la destination a de bonnes chances de s'avérer moins hospitalière...



Jacynthe aux mille splendeurs

La *Jacynthe aux mille splendeurs* est une fleur en cristal grosse comme le poing. Ses facettes de corindon orange sont tissées ensemble par du fil d'or.

Histoire

Selon les légendes de certaines tribus, un corindon fabuleux aurait été découvert par les premiers nains dans leurs montagnes d'origine. Cette pierre précieuse était d'une telle beauté que les dieux envoyèrent une vision à Jojonek, le premier artisan. Divinement inspiré, le nain œuvra des semaines durant à tailler de fines facettes dans la gemme orange vif. Il fora ensuite un trou minuscule à la base de chaque pétale de cristal afin de tous les relier ensemble à l'aide d'un fil d'or. Le résultat de son travail fut une fleur en cristal grosse comme le poing. Enchantés par cette œuvre d'art, les dieux offrirent à Jojonek quatre petits flacons d'huiles essentielles, que le nain versa méticuleusement sur sa création.

Bien vite, de nombreux clients potentiels vinrent chez Jojonek pour admirer son ouvrage. L'artisan se mit alors à prétendre à la cantonade que seul son talent lui avait permis de réussir une telle splendeur. Mais les dieux l'écoutaient, et ils prirent très mal la chose.

Dans les semaines qui suivirent, les parents de Jojonek commencèrent à se faire du souci à son sujet. Il était devenu irritable et son travail en pâtissait. En outre, il croyait de plus en plus que les visiteurs venaient pour lui dérober son chef d'œuvre, à tel point qu'il s'enfuit de chez lui avec la *Jacynthe* en bougonnant : "Reculez ! Elle est à moi, à moi…".

Insertion dans la campagne

La *Jacynthe aux mille splendeurs* est un bon artefact quel que soit le niveau de votre campagne, car elle n'est pas trop puissante et son effet secondaire a tendance à calmer l'exubérance des personnages. Une aventure pourrait tourner autour d'un PJ qui serait tombé amoureux du possesseur de la *Jacynthe* (peut-être les deux amants peuvent-ils même s'enfuir ensemble), à moins que les personnages ne soient chargés de découvrir pourquoi le seigneur local se met, depuis peu, à agir pour le moins bizarrement.



Pouvoirs

Constants. Il suffit de toucher la *Jacynthe* pour voir son score de Charisme augmenter de 5 points (jusqu'à un maximum de 21).

Invoqués. Le personnage doit indiquer la senteur florale qui l'intéresse puis humer profondément la *Jacynthe*. Cela libère alors le parfum choisi, ainsi que le pouvoir associé. Si l'on choisit une senteur qui ne correspond pas à l'une des quatre huiles essentielles versées par Jojonek sur la fleur, celle-ci choisit aléatoirement le pouvoir libéré. Les parfums sont les suivants :

Violette	*Charme-personnes* (deux fois par jour)
Lavande	*Suggestion* (trois fois par jour, au 20ème niveau)
Rose	1 pouvoir de la **Table 25 : Sorts puissants**
Jacynthe	1 pouvoir de la **Table 22 : Bonne fortune**

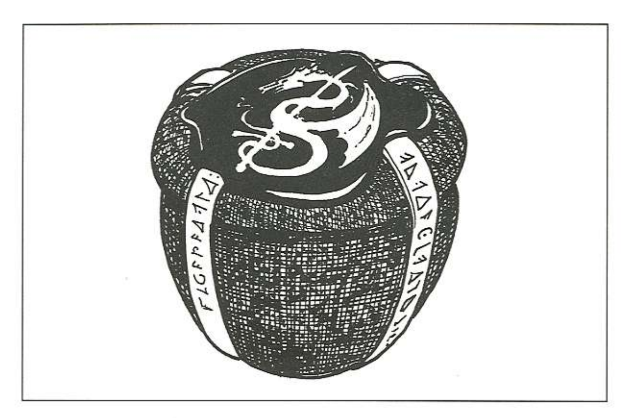
Malédiction. Le possesseur de la *Jacynthe* souffre en permanence des effets du sort *sommeil chaotique* (pas de jet de sauvegarde). Dès que ses périodes d'éveil sont deux fois plus importantes que ses périodes de sommeil, il devient lent et incohérent (toutes ses caractéristiques sont réduites de 1 point). Si jamais cette proportion passe à 3 heures d'éveil pour 1 heure de sommeil, il devient totalement paranoïaque (il doit automatiquement effectuer un jet de réaction à -6 lors de chaque rencontre).

Méthodes de destruction suggérées

- La *Jacynthe* doit être immergée dans un mélange de pollens de toutes les fleurs existantes.
- Elle doit être avalée par quelqu'un n'ayant aucun odorat.

Jatte de Wo Maï

La *Jatte de Wo Maï* est un gros récipient gris terne. Elle fait presque 1 mètre de haut et ressemble à un énorme gland. Deux larges bandes d'or couvertes d'étranges caractères l'encerclent et se rejoignent à son sommet, sous un sceau de belle taille représentant un dragon lové autour d'une épée. Bien qu'il semble extrêmement lourd, cet artefact peut être transporté sans problème par un individu raisonnablement musclé. Quelques bruits sourds s'en échappent parfois, et il est chaud au toucher.



Histoire

S'il faut en croire les anciennes légendes orientales, la *Jatte de Wo Maï* serait la prison d'un terrible démon qui gouvernait (et terrorisait) autrefois un vaste empire en bordure des royaumes d'Orient. Cette créature avait été appelée par des sorciers de guerre mais était parvenue à leur échapper. Le grand Wo Maï, à qui l'on avait parlé de la terrible cruauté du démon, vint le défier. Le monstre était sûr de lui, car son énergie vitale était cachée bien loin de là et il ne pouvait être tué. Quand Wo Maï s'en rendit compte, il enchaîna son adversaire dans des fers qu'il fut incapable de briser. Puis, aidé de ses compagnons, il créa la *Jatte*, y emprisonna le démon et ramena le tout au palais de l'empereur. L'artefact fut perdu lorsque l'empire sombra sous les attaques des envahisseurs barbares.

Insertion dans la campagne

Il vaut mieux que la *Jatte* tombe entre les mains des personnages, car ses pouvoirs (et la malédiction qui l'accompagne) devraient créer de nombreuses opportunités d'interprétation. Ils peuvent, par exemple, la découvrir au beau milieu d'un trésor ou encore l'arracher à un individu dont le démon a pris le contrôle. Le prisonnier de la *Jatte* tente alors de séduire l'un des PJ pour l'inciter à le libérer, tout en mettant l'accent sur le fait qu'il faut agir dans le plus grand secret. Si les machinations du démon portent leurs fruits, il manipule le ou les personnages qui sont tombés sous son influence afin que ces derniers le fassent sortir de sa cage. Et si l'un des PJ s'y oppose, le démon fait de son mieux pour que ses marionnettes se retournent contre cet "ennemi".

Pour se débarrasser de cet artefact, les personnages doivent trouver le moyen de le cacher (de manière à ce que personne d'autre ne le découvre jamais, s'ils en ont les moyens). Ils peuvent également l'amener dans les Plans Inférieurs et l'ouvrir, ce qui empêcherait le démon de quitter son plan d'origine.

Pouvoirs

Invoqués. Le démon enfermé dans la *Jatte* sait prodiguer de bons conseils (Int 20) et répond télépathiquement aux questions posées par le propriétaire de l'artefact. Il accorde également le pouvoir de *métamorphose universelle* (une fois par jour).

Aléatoires. 3 pouvoirs de la **Table 26 : Sorts mineurs.**

Malédiction. Le démon emprisonné dans la *Jatte* est un demi-dieu maléfique qui désire sa liberté plus que tout au monde. Il est conscient de ce qui l'entoure, et plus particulièrement des énergies vitales toutes proches. Il utilise ses pouvoirs (et ses conseils) pour persuader son propriétaire de le libérer. S'il parvient à ses fins, il remercie bien évidemment son ancien maître en le tuant.

Méthodes de destruction suggérées

- Le sceau doit être brisé à l'aide d'une arme +5 sur le trône de l'Empereur Impérial.
- Les caractères inscrits sur les bandes d'or doivent être effacés jusqu'au dernier.
- La *Jatte* doit être jetée dans un volcan de Tarterus.



Livre sans fin

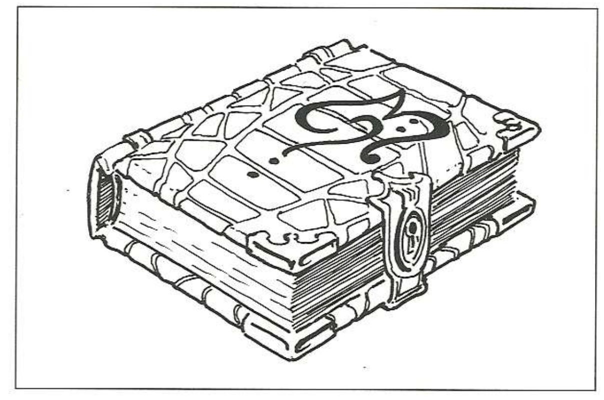
Le *Livre sans fin* est un ouvrage de taille modeste, relié de peau de dragon rouge nouveau-né et cerclé d'or. Un fermoir doré le maintient clos et deux symboles lumineux ornent son recto et son verso. Ses pages sont constituées d'un parchemin épais, lisse et uniforme, et toutes ont la tranche dorée. Malgré son nom surprenant, le livre a exactement cent pages et pèse un peu moins de quatre kilos. C'est un artefact d'aspect assez anodin.

Histoire

Le *Livre sans fin* fut créé par un mage plus ou moins inconnu, à tel point que seul le nom de Magus a subsisté au passage des siècles. Aucun témoignage direct ne permet de savoir qui il était, quelles étaient ses ambitions ou même comment il produisit le *Livre*, mais les quelques sages qui ont passé du temps à étudier l'objet s'accordent pour dire que, compte tenu des propriétés de l'ouvrage, Magus cherchait à créer un objet extrêmement puissant, et il y a de bonnes chances pour que son objectif ultime ait été la domination du monde ou un but similaire.

Mais quelles qu'aient pu être les ambitions de ce Magus, ses talents de magicien n'étaient manifestement pas à la hauteur. Il créa un objet puissant, mais fut loin de le réussir à la perfection. Certaines légendes racontent qu'il avait une telle soif de pouvoir qu'il alla un peu trop vite en besogne et choisit de gagner du temps alors qu'il aurait, au contraire, dû faire preuve de patience. Mais il n'eut aucune conscience de ses erreurs, et il créa un objet qui ravagea toute la région la première fois qu'il tenta de l'utiliser. Au lieu de lui accorder le pouvoir qu'il désirait, le *Livre sans fin* acheva de le faire sombrer dans la démence.

Depuis l'époque de Magus, le *Livre* est apparu à plusieurs reprises, et sa présence a parfois été bénéfique, mais aussi parfois catastrophique pour ceux qui l'avaient découvert. On pense que c'est lui qui conféra au magicien Vorst Dircson le pouvoir nécessaire pour renverser le Roi-Liche du Nord, mais ce serait également lui qui aurait généré l'épidémie de folie qui frappa les magiciens de l'Université du Feu, à Halverston (une crise de démence qui s'acheva par l'explosion de l'académie et la destruction du port de la ville). D'autres incidents similaires à ceux-là semblent indiquer que le *Livre* est un objet pour mages, mais que même eux ne l'utilisent qu'à leurs risques et périls.



Personne ne sait où l'artefact se trouve actuellement. Des escrocs en vendent couramment des copies aux magiciens par trop crédules, cette pratique étant facilitée par le fait que tout le monde sait bien que les sorts de détection et de vérification sont sans effet sur les artefacts.

Insertion dans la campagne

Le *Livre sans fin* peut être découvert et utilisé par les personnages, mais un usage prolongé pourrait bien causer la mort de tout le groupe. Comme la plupart des effets de l'artefact ne durent que tant qu'on le possède, il est possible de le faire entrer en jeu puis de le retirer sans que la campagne en souffre à long terme.

En raison de l'aspect tout à fait anodin du *Livre*, il est possible que les PJ l'obtiennent de quelqu'un n'ayant aucune notion de sa véritable valeur (et il se peut également qu'ils ne se rendent pas compte de ce qu'ils ont entre les mains). Le simple fait de comprendre ce que le *Livre* est vraiment (soit par accident, soit parce que d'autres individus cherchant à l'acquérir peuvent mettre la puce à l'oreille des PJ) devrait en soi constituer une véritable aventure.

La découverte et le déchiffrage de l'énigme du *Livre* peuvent également faire partie d'une aventure plus importante. Dans ce cas, les personnages (et leur monde) doivent faire face à une terrible menace, comme l'apparition d'un artefact maléfique et extrêmement puissant qui serait tombé entre de mauvaises mains. Le *Livre* deviendrait alors, malgré les dangers qu'il présente, le seul moyen de vaincre cet adversaire.

Une fois que l'artefact a rempli son rôle, il vaut mieux le faire disparaître de la campagne. Les PJ suffisamment sages peuvent décider de s'en séparer de leur propre chef. Dans le cas contraire, il faut qu'il leur soit dérobé ou, dans le pire des cas, que la malédiction se manifeste. Mais il y a alors de bonnes chances que l'un des personnages (au moins) doive mourir pour sauver ses compagnons…

Pouvoirs

Qu'ils soient constants ou invoqués, tous les pouvoirs du *Livre sans fin* apparaissent sur des pages différentes. L'ouvrage possède un total de cent pages (ce qui est bien moins que ce que son nom ronflant pouvait laisser présumer), et seules vingt-sept d'entre elles sont couvertes de texte. On ne peut comprendre ce qui est inscrit dans le *Livre sans fin* qu'en usant de sorts de *lecture de la magie* (à raison de 1 par page).

Vous trouverez ci-dessus une liste suggérée du contenu de chaque page. Vous pouvez bien évidemment la modifier ou bouleverser à l'envi l'ordre donné. C'est aux joueurs de noter ce qui se trouve sur chaque page au fur et à mesure qu'ils découvrent les pouvoirs de l'ouvrage.

Constants. Tout magicien possédant le *Livre* voit la puissance de ses sorts augmenter de 150 % (pour ce qui est de la portée, de la durée, de la zone d'effet et des dégâts infligés). De plus, les pouvoirs de la **Table 31 : Puissance personnelle** prennent effet chaque fois que le mage touche le *Livre*.

Invoqués. Les pouvoirs invoqués ne peuvent être utilisés que lorsque le magicien ouvre le *Livre* à la page requise et lit le texte à voix haute (du moment qu'il a déjà déchiffré les inscriptions, il n'a nul besoin de jeter de nouveau *lecture de la magie*).

Malédiction. Quiconque n'est pas magicien reçoit une violente décharge électrique en ouvrant le *Livre* (5d10 points de dégâts, ce total étant réduit de moitié sur un jet de sauvegarde réussi contre les sorts). L'utilisateur risque également que l'artefact prenne *possession* de lui à chaque fois qu'il lit une page. Tout individu possédé par l'ouvrage cherche toujours à commander tout le monde d'une main de fer.

Chaque fois que l'on fait appel à l'un des pouvoirs invoqués du *Livre*, il y a 5 % de chances que se produise une monstrueuse explosion faisant perdre 10d10 points de vie à toutes les créatures situées dans un rayon de 100 mètres. Si le possesseur de l'ouvrage est tué, son esprit est absorbé par le *Livre* et son portrait apparaît à la suite de celui de Magus.

Méthodes de destruction suggérées

- Le *Livre* perd tout pouvoir lorsque ses pages blanches sont toutes comblées par le portrait de ses propriétaires successifs.
- Tous les esprits emprisonnés dans l'ouvrage doivent être libérés.
- Les pages doivent être l'une après l'autre brûlées par le souffle d'un dragon rouge.

Table 1 : pouvoirs suggérés

Page	Pouvoir ou table (n° de table)
1	**Divination** (16)
2	**Sorts mineurs** (26)
3	*Conjuration d'élémental* (une fois par semaine)
4	**Divination** (16)
5	**Conjurations** (13)
6	**Puissance personnelle** (31)
7	**Puissance personnelle** (31)
8	*Changement de forme* (une fois par semaine)
9	*Vision véritable*
10	**Sorts puissants** (25)
11	**Sorts mineurs** (26)
12	**Divination** (16)
13	**Puissance personnelle** (31)
14	**Abjurations** (10)
15	**Attaque** (28)
16	**Attaque** (28)
17	**Divination** (16)
18	**Élémentaires, eau** (19)
19	**Planaires** (32)
20	**Déplacement** (27)
21	*Sort de mort* (une fois par semaine)
22	*Mot de pouvoir étourdissant* (une fois par jour)
23	**Enchantements/Charmes** (21)
24	*Symbole de terreur* (une fois par jour)
25	**Enchantements/Charmes** (21)
26	*Mot de pouvoir aveuglant* (un par semaine)
27	Portrait de Magus



Machine de Lum le Dément

Les rares individus qui ont aperçu la *Machine de Lum le Dément* la décrivent comme un engin cauchemardesque fait de métal noir et ayant la forme d'un énorme fer à cheval. Les divers pupitres qu'elle présente sont inclinés et offrent un total de soixante leviers, quarante cadrans et un gigantesque tableau de distribution sur lequel se mêlent prises, fiches et autres fils électriques. Les commandes sont de taille et de couleur différentes, et la plupart d'entre elles sont manifestement cassées.

Au centre de la *Machine* se trouve une cabine en cristal large de 1,20 mètre, profonde de 1,50 mètre et haute de 2,10 mètres. Quatre créatures de taille humaine peuvent s'y tenir debout sans être trop tassées.

L'ensemble pèse environ 2,5 tonnes et remplit une pièce de belle taille. La *Machine* paraît très solide, mais ses nombreuses pièces brisées prouvent qu'elle est, au contraire, extrêmement délicate. Ses possesseurs successifs l'ont d'ailleurs tellement endommagée que seule la moitié de ses pouvoirs d'origine fonctionnent encore à ce jour.

Histoire

La *Machine de Lum le Dément* remonte à une époque antérieure à l'invention de l'écriture. Sa conception est si étrange qu'il est impossible de savoir qui a bien pu la fabriquer. De nombreux détails laissent penser que son origine est commune à celle du *Puissant serviteur de Leuk-o*, mais aucune preuve ne vient étayer cette théorie.

L'histoire écrite de l'objet commence il y a bien longtemps, avec le tyran tristement célèbre dont elle tire son nom. Le Baron Lum était un général avide de pouvoir qui découvrit la *Machine* au cours de l'une de ses conquêtes. Avant ce jour, ce n'était qu'un petit seigneur de la guerre sans importance qui ne serait sans doute jamais passé à la postérité, mais à l'aide de la *Machine*, il put faire l'objet d'un chapitre sanglant et guerrier dans les livres d'histoire.

Lum était apparemment un artificier, et bien que la *Machine* soit bien trop complexe pour qu'il l'ait inventée, il est probable qu'il réussit à en apprendre davantage sur son fonctionnement que le meilleur des sages. Peut-être sombra-t-il dans la démence en étudiant l'artefact (qui combine, hérésie suprême, magie et technologie à l'aide de secrets forts heureusement enfouis depuis longtemps). Quoi qu'il en soit, Lum aurait lâché plus de cinquante nouvelles espèces de monstres sur son monde alors qu'il cherchait à comprendre comment fonctionnait la *Machine*. Un jour, on raconte même qu'il utilisa l'artefact pour faire descendre du ciel un rideau de feu qui décima une armée assiégeant son château. Ce faisant, il annihila également la majorité de ses troupes, mais l'ennemi fut mis en déroute et il considéra donc qu'il s'agissait là d'une grande victoire.

L'histoire du baron sanguinaire s'achève lorsqu'il fut avalé, de même que l'artefact, par un nuage de vapeur issu de nulle part. Lorsque la brume se résorba, l'homme et la *Machine* avaient disparu. Il serait aisé de penser que cette dernière fut détruite par cet étrange phénomène, si des comptes rendus aussi persistants que difficiles à déchiffrer ne faisaient état de sa présence en un pays lointain et inquiétant.

Insertion dans la campagne

La *Machine de Lum le Dément* est un appareil si complexe qu'il est impossible de comprendre comment il fonctionne. Les divers leviers, interrupteurs et cadrans offrent une infinité de combinaisons, ce qui rend son utilisation pour le moins hasardeuse. Un MD créatif peut ainsi concocter une aventure entière permettant aux PJ d'apprendre le résultat obtenu par une seule combinaison. Pour vous aider, la page qui suit est à donner aux joueurs si leurs personnages sont assez téméraires pour tenter de faire fonctionner la *Machine*.

Contrairement à la plupart des artefacts, la *Machine* n'est ni bonne, ni mauvaise. Elle est totalement neutre et ses effets dépendent des actions de son propriétaire.

Des PJ se retrouvant en possession de la *Machine* doivent faire preuve d'une grande prudence. Certes, l'artefact n'est pas intrinsèquement maléfique, mais il a pour effet secondaire de rendre fou celui qui l'utilise. Si les personnages doivent faire face au possesseur de la *Machine*, il y a ainsi de bonnes chances pour qu'il soit totalement dément et donc extrêmement dangereux.



Machine de Lum le Dément

Commandes de la Machine de Lum le Dément

Cadrans

A B C D E F

G H

I J K L M N O

P Q R S T

Tableau électrique

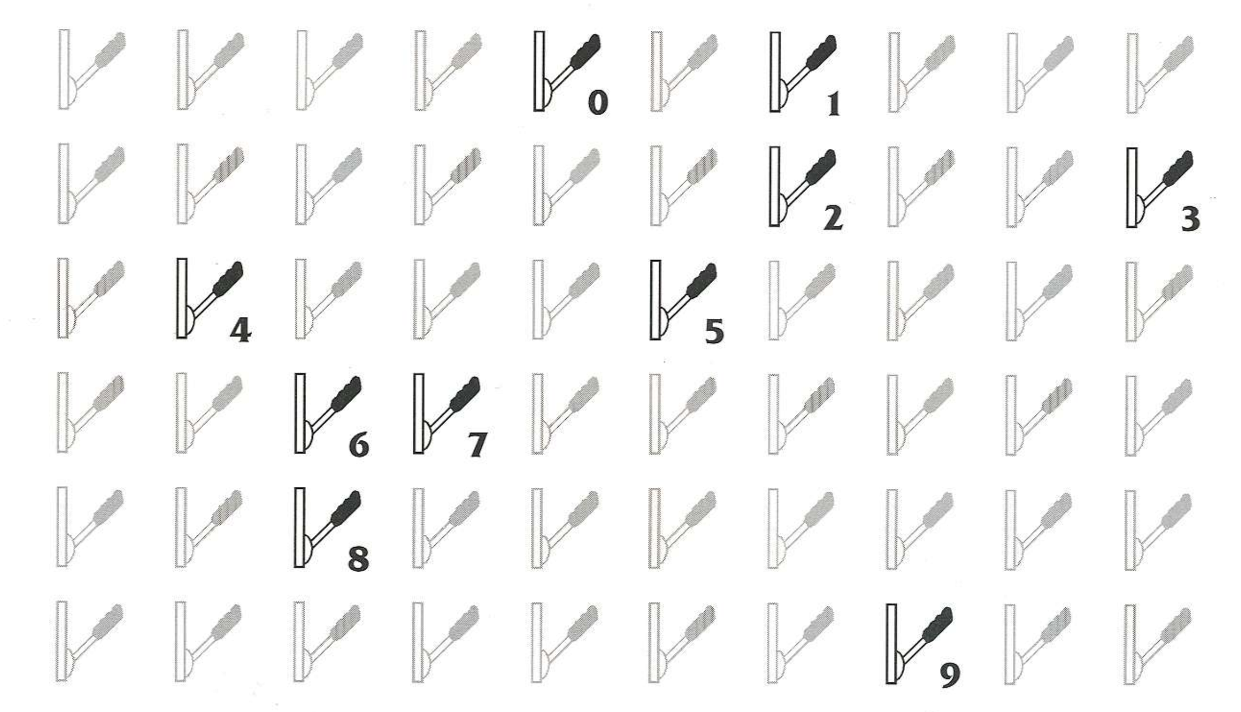
A B C D E F G H I J K L M

N O P Q R S T U V W X Y Z

A B C D E F G H I J

K L M N O P Q R S T

Leviers




Easley



Pouvoirs

Il est toujours extrêmement dangereux d'essayer de faire fonctionner la *Machine de Lum le Dément*. Chaque fois que l'on tourne l'aiguille d'un cadran ou que l'on actionne un levier ou un interrupteur, il est possible de déclencher un effet de l'artefact. Quand la *Machine* était encore en bon état, chaque combinaison produisait un effet différent, mais la majorité des commandes sont aujourd'hui inefficaces, et seuls quelques pouvoirs peuvent encore être activés.

Les pouvoirs de la *Machine* se décomposent en deux catégories : ils peuvent être *internes* ou *externes*. Les premiers affectent les individus qui se trouvent dans la cabine en cristal, et uniquement eux. Quant aux seconds, ils affectent, au contraire, le monde extérieur (et les personnes se trouvant dans la prison de verre ne risquent donc rien). Quiconque se tient à l'intérieur de la cabine est protégé contre toutes les attaques physiques (ce qui inclut l'effet des gaz), magiques ou psioniques. En contrepartie, quiconque se trouve dans cette situation est totalement vulnérable aux pouvoirs internes de la *Machine*, qui l'affectent sans qu'il ait droit au moindre jet de sauvegarde.

Vingt fonctions internes peuvent encore être utilisées. Elles ont toutes pour effet de transformer (d'une manière ou d'une autre) tous les individus se trouvant dans la cabine. Par contre, seuls quinze pouvoirs externes fonctionnent encore. Ils génèrent de terribles catastrophes ou bouleversent la région sans affecter la *Machine* ni les occupants de la cage de verre.

Le fonctionnement de la *Machine* est rendue extrêmement complexe par la multiplicité des leviers, interrupteurs et autres prises. Chaque effet ne peut être obtenu qu'à l'aide d'une combinaison bien spécifique et chaque commande a donc son importance.

Le MD peut bien évidemment prévoir la combinaison produisant chaque résultat en se servant de l'aide proposée page précédente. Mais il est sans doute plus simple de noter chaque combinaison par écrit en utilisant la méthode suivante.

Pour simplifier, la *Machine* possède trois types de commandes différents : des leviers pouvant être abaissés ou relevés, des cadrans dont l'aiguille doit être amenée dans la bonne position et enfin un tableau électrique dont les prises doivent être reliées aux bonnes fiches. Chaque commande est assortie d'un code spécifique et il suffit d'associer plusieurs codes pour former une combinaison.

Les leviers. Seuls dix des soixante leviers de la *Machine* fonctionnent encore, tous les autres ayant manifestement été cassés. Ces dix leviers sont numérotés de **0** à **9**. Lorsque l'un d'entre eux est abaissé, il se trouve en position "marche" et fait partie de la combinaison. Par contre, s'il doit rester levé (et donc n'agir en rien sur le fonctionnement de la *Machine*), on l'ignore. Ainsi, lorsqu'une combinaison nécessite (entre autres) d'abaisser les leviers 0, 6 et 7, on le note de la manière suivante : **067**.

Les cadrans. Seuls vingt des quarante cadrans de la *Machine* fonctionnent encore. Ils sont "numérotés" de **A** à **T** et peuvent être réglés de **0** (éteint) à **6**. Les cadrans éteints (**0**) sont tous ignorés, tandis que les autres sont représentés par une lettre suivie d'un chiffre. Par exemple, s'il faut mettre le cadran **G** sur la position **1**, le **M** sur la **4** et le **R** sur la **3**, cela sera indiqué de la manière suivante : **G1/M4/R3**.

Le tableau électrique. Cette partie du tableau de commande ressemble à un ancien standard téléphonique : il présente vingt-six prises et autant de fiches, chacune des deux séries étant "numérotée" de **A** à **Z**. Dans ce cas, la combinaison est constituée en branchant la bonne prise sur la bonne fiche. Par exemple, si la prise **A** doit être reliée à la fiche **W**, on le note sous la forme **AW** (la prise d'abord). Une fois encore, seules les prises et les fiches utilisées entrent dans la combinaison. Dans le cas où les prises **C, F, O, S** et **W** doivent être respectivement connectées aux fiches **B, H, M, T** et **Q**, la combinaison s'exprime sous la forme : **CB/FH/OM/ST/WQ**.

En réunissant les trois types de commandes ci-dessus, le MD peut facilement trouver une combinaison différente pour chaque pouvoir et avoir encore suffisamment de place pour y intégrer divers bruits inquiétants, explosions et autres désagréments. En effet, un tel système offre tout de même un total de plus de 8 500 000.000.000.000.000.000.000.000.000.000.000.000.000.000.000 ($8,5 \times 10^{48}$) combinaisons différentes !

Compte tenu du nombre de combinaisons possibles, il serait donc totalement irréaliste de penser que les personnages pourraient en trouver ne serait-ce qu'une seule de viable par le plus grand des hasard. Cela signifie qu'une aventure ayant pour thème la *Machine de Lum le Dément* ne s'arrête pas une fois l'artefact découvert. Elle doit également inclure des aventures plus courtes permettant de découvrir tout ou partie d'une ou plusieurs combinaisons. Par exemple, les personnages peuvent trouver les indications concernant les leviers sur un parchemin, tandis qu'un autre



Machine de Lum le Dément

texte (qu'ils ne trouveront que dans une autre aventure) leur dira comment régler les cadrans et qu'un troisième décrit le bon positionnement des fiches. En réunissant les trois, ils possèdent désormais une combinaison complète... à condition que les trois indications ne concernent pas des combinaisons différentes.

Chaque fois que la *Machine* est utilisée, il y a 70 % de chances que se produise une réaction interne bouleversant la combinaison nécessaire pour obtenir l'effet requis. Dans ce cas, la combinaison se modifie au hasard, mais sans que les utilisateurs en soient en rien avertis. Et comme une combinaison incorrecte peut déclencher une explosion, il est souvent risqué de tenter d'obtenir à plusieurs reprises une même fonction en actionnant les mêmes commandes.

En raison de la nature aléatoire de la *Machine* et du nombre inouï de combinaisons qu'elle propose, aucune liste de ses pouvoirs n'a été dressée. Le MD est donc encouragé à la composer lui-même, en fonction de sa campagne. La quasi-totalité des pouvoirs présentés dans les tables de l'**Appendice B** peuvent être associés à telle ou telle combinaison de l'artefact.

Malédiction. L'utilisation de la *Machine* présente plusieurs risques. Pour commencer, il faut toujours être d'une précision absolue. Chaque fois que les PJ entrent une combinaison incorrecte, le MD est encouragé à jeter 1d100 et à se référer à la table suivante :

Ensuite, chaque fois qu'un effet de la *Machine* se déclenche, l'individu se trouvant aux commandes doit effectuer un jet de sauvegarde contre les sorts. S'il le rate, son score d'Intelligence augmente de 1 point tandis que sa Sagesse diminue d'autant. Chaque fois, le diamètre de la boîte crânienne du personnage augmente également de 10 %.

Méthodes de destruction suggérées

- La *Machine* est extrêmement fragile et il est possible de la détruire en la frappant à coups répétés. Chaque coup détruit 1d4 commandes mais a également 80 % de chances de produire une explosion infligeant 2d6 points de dégâts à l'attaquant.
- Le passage du temps n'est pas tendre avec l'artefact, qui perd 1d4 pouvoirs tous les cent ans.

Table 2 : incident

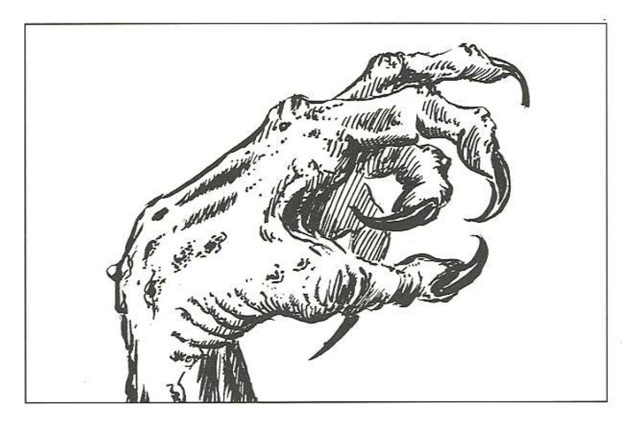
1d100	Résultat
01-50	Rien ne se passe
51-65	La *Machine* fait du bruit et libère quelques étincelles (aucun effet)
66-70	1 commande se casse
71-75	Explosion interne, 1d4+1 commandes se cassent
76-80	1 pouvoir aléatoire prend effet dans le caisson de cristal
81-85	1 pouvoir aléatoire prend effet dans la pièce occupée par la *Machine*
86-90	1 pouvoir aléatoire de la **Table 14 : Malédictions**
91-95	Violente explosion : toutes les créatures situées à moins de 6 mètres de la *Machine* subissent 2d10 points de dégâts
96-00	La *Machine* disparaît

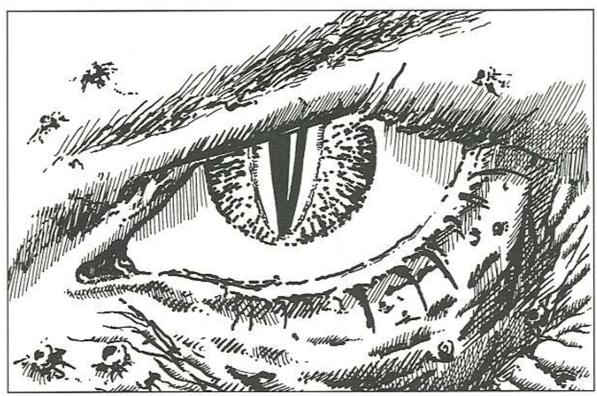
Main et Œil de Vecna

La *Main de Vecna* est une main gauche noircie, momifiée et naturellement refermée comme une serre. Pour s'en servir, il faut la placer au bout d'un moignon (de bras gauche), où elle se greffe d'elle-même. Une fois là, elle peut être utilisée comme une main normale mais conserve toujours son ignoble aspect.

L'*Œil de Vecna* ressemble, quant à lui, à un petit caillou rabougri de couleur rouge sang. Tout comme la *Main*, il faut se le greffer pour qu'il fonctionne (dans ce cas, dans une orbite vide). Une fois en place, il change d'apparence et devient un œil doré et fendu, un peu comme celui d'un chat.

Une fois fixés, les deux artefacts le restent jusqu'à la mort de leur porteur (à moins qu'ils ne soient arrachés de force). Ils dégagent une puissante aura de magie qu'il est toutefois impossible d'identifier.





Histoire

Vecna est peut-être le plus grand de tous les magiciens ayant jamais existé. Il dirigeait autrefois un royaume perdu dans les brumes de la préhistoire du Flanaess. Son règne était tout sauf juste et bon, car il avait le cœur si noir que même Iuz le Maléfique en aurait tremblé. Mais il était si puissant que personne n'osait se dresser contre lui.

Le pouvoir de Vecna était si grand qu'il échappa même à la mort en devenant une liche suprême et, plus terrible encore qu'auparavant, il continua de semer la terreur dans son empire. Mais il finit par être trahi par son propre lieutenant, Kas (voir l'*Épée de Kas*), et la terrible bataille qui s'ensuivit s'acheva par la destruction des deux adversaires. Mais l'*Œil* et la *Main* de la liche lui survécurent et ils ont depuis traversé les siècles, conservant en eux une infime fraction du pouvoir de Vecna.

Chaque fois que l'un de ces artefacts a refait surface, il a été synonyme de terreur et de désastre. Palin le Vaniteux utilisa ainsi la *Main* pour déclencher l'insurrection des Yacheetes, révolte qui fut par la suite écrasée dans le sang par l'Empereur du Trône de Malachite. Toujours grâce à la *Main*, l'autoproclamé Vecna II régna en maître absolu sur Tyraus pendant plus d'un siècle. L'*Œil* joua pour sa part un rôle déterminant dans l'extermination de la maison de Hyeric, qui était autrefois la dynastie régnante du Nyrond, et Miro le Roi-Paladin fut corrompu par le pouvoir de la *Main*. Et, chaque fois, la *Main* comme l'*Œil* ont abandonné leur porteur à un instant crucial.

Au fil des siècles, un culte voué à l'adoration de l'ignoble Seigneur Vecna a fait son apparition. Il œuvre désormais afin de préparer le retour du maître, et la *Main* comme l'*Œil* sont pour ses membres, de saintes reliques qu'il faut obtenir à tout prix. Les serviteurs de Vecna guettent donc avec une attention soutenue la moindre apparition des artefacts et font tout leur possible pour les arracher à leur possesseur.

Le dernier retour des deux objets se produisit il y a quelques années seulement, juste avant que se déclenchent les guerres qui allaient mettre le Flanaess à feu et à sang. À ce moment, le culte parvint à s'emparer de la *Main* et de l'*Œil*, tandis que les signes inquiétants se multipliaient et que la magie fonctionnait de plus en plus mal. Fort heureusement, les deux artefacts finirent par être jetés de l'autre côté du portail dimensionnel de Tovag Baragu (au cœur des Steppes Arides), et tout porte à croire qu'ils sont désormais perdus dans le vide des Plans Extérieurs.


BUTLER

Main et Œil de Vecna

Insertion dans la campagne

La *Main* et l'*Œil de Vecna* sont si maléfiques que les personnages ne doivent rien attendre de bon de tels artefacts. N'hésitez pas à leur rappeler encore et encore le funeste destin de ceux qui ont été assez stupides pour vouloir faire leur le pouvoir de Vecna.

Le but premier des PJ doit bien évidemment être de faire en sorte que le Culte de Vecna ne parvienne pas à s'emparer des artefacts. Les deux groupes (la secte et les PJ) sont en compétition pour déchiffrer au plus vite les légendes et rumeurs existantes, qui seules peuvent les mener aux artefacts. Même si les PJ prennent le dessus sur le culte, il leur reste à décider que faire des objets, car il n'y a aucune chance que leurs adversaires cessent de les pourchasser tant qu'ils ne seront pas parvenus à leurs fins. On peut imaginer une variation sur ce thème lorsqu'ils découvrent "accidentellement" la *Main* et l'*Œil*, qu'ils doivent alors détruire avant que le culte s'en empare.

Les PJ pourraient se retrouver dans une situation intéressante s'ils devaient empêcher un PNJ d'alignement bon d'utiliser les artefacts (car cela perdrait le malheureux, et sans doute de nombreux innocents avec lui). Le PNJ en question, qui est vraisemblablement un souverain sans grande importance, voit son royaume menacé par un péril redoutable. Les artefacts de Vecna peuvent détruire ses ennemis, mais seulement en libérant des influences maléfiques plus terribles encore. Les personnages doivent trouver le moyen d'empêcher cela et de sauver le royaume. Pire encore, le conseiller du souverain ne cesse de l'inciter à utiliser les artefacts pour écraser ses adversaires. Peut-être ce conseiller est-il membre du Culte de Vecna, à moins qu'il ne pense que ce sont les PJ qui en font partie.

Les personnages peuvent se voir confier une tâche autrement plus difficile s'ils ont pour mission de vaincre un ennemi utilisant déjà les artefacts, par exemple, un souverain malfaisant dont les terres occupent une petite partie de l'ancien Grand Royaume. Dans ce cas, ils ne pourront se contenter de voler les objets. Il leur faudra affronter leur adversaire et le vaincre pour que les choses reprennent leur cours normal.

Pouvoirs

L'*Œil* et la *Main* peuvent fonctionner ensemble ou séparément. Ils s'accompagnent de la même malédiction, qui ne fait que s'intensifier lorsque tous deux sont réunis.

Main de Vecna

Constants. Le possesseur de la *Main* voit son score de Force passer à 19. Il devient également immunisé contre les *projectiles magiques* et inflige 2d6 points de dégâts aux créatures végétales chaque fois qu'il les touche.

Invoqués. Le personnage peut tuer n'importe qui en le touchant de la *Main* (pas de jet de sauvegarde, une fois par jour).

Aléatoires. 8 pouvoirs de la **Table 26 : Sorts mineurs** et 7 de la **Table 25 : Sorts puissants**. Chaque pouvoir est déclenché par un geste bien spécifique.

Œil de Vecna

Constants. Le possesseur de l'*Œil* bénéficie en permanence des effets d'un sort de *vision véritable*.

Invoqués. Le personnage peut jeter les sorts *mauvais œil* (trois fois par jour) et *domination* (une fois par jour).

Aléatoires. 3 pouvoirs de la **Table 16 : Divination**.

Résonance. Lorsque les deux artefacts sont réunis, leur possesseur gagne 6 pouvoirs aléatoires supplémentaires (2 de la **Table 16 : Détection**, 2 de la **Table 33 : Protection** et 2 de la **Table 10 : Abjurations**) et bénéficie de 70 % de résistance à la magie.

Malédiction. La *Main* et l'*Œil* faisaient autrefois partie du corps de Vecna, c'est pourquoi chaque utilisation nécessite de réussir un jet de sauvegarde contre les sorts (à -6 si l'on possède les deux artefacts) sous peine de tomber sous la *domination* des objets. Les artefacts ont pour objectifs d'acquérir toujours plus de pouvoir, de fonder un empire, de détruire l'*Épée de Kas* et de faire revenir Vecna sur Tærre.

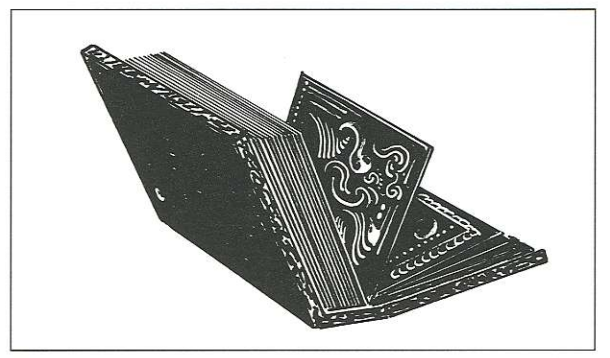
Méthodes de destruction suggérées

- Vecna (qui est désormais un demi-dieu) doit être irrévocablement détruit.
- Les artefacts doivent être jetés au cœur du soleil de Tærre.
- Il faut faire connaître le repos éternel à l'âme de toutes les victimes de Vecna.



Manuscrit des plans

Le *Manuscrit des plans* est un ouvrage extrêmement impressionnant, nettement plus massif qu'un livre ne devrait normalement pouvoir l'être. On prétend que deux hommes musclés peuvent à peine le soulever en œuvrant de concert. Sa couverture irréprochable est d'obsidienne noire et ses pages sont des feuilles de plomb si fines qu'elles se plient comme du papier. Elles s'ornent de lettres étranges et d'illustrations splendides ou, au contraire, hideuses. Quel que soit le nombre de pages que l'on tourne, il en reste toujours au moins une.



Histoire

Personne ne sait d'où provient le *Manuscrit*, ni même pourquoi il a été créé, mais il est également connu sous le nom de *Tome de Yagrax*. La première mention vérifiable de l'existence de l'ouvrage le lie à un prêtre-mage sans nom qui gouvernait en tyran une terre ayant depuis bien longtemps disparu sous la surface des flots. Le livre était la source de son pouvoir, mais c'est également lui qui finit par engloutir son royaume. Seul le *Manuscrit* survécut au cataclysme, cependant ses secrets disparurent vraisemblablement avec le prêtre-mage, car il est surtout connu à l'heure actuelle pour amener dans son sillage la démence et la mort.

Après avoir passé sa vie à étudier, l'archimage Tzunk finit par découvrir le *Manuscrit* mais, malheureusement, il disparut peu après. Il avait énormément écrit au sujet de l'artefact, mais il ne reste plus aujourd'hui que quelques fragments faisant la part belle à des divagations dans lesquelles l'archimage parle d'un monstre terrifiant et raconte comment lui, Tzunk, fut autrefois souverain de la Cité d'Airain, la grande capitale des éfrits.

Insertion dans la campagne

Le *Manuscrit* est un objet extrêmement puissant et dangereux qui n'a sa place que dans les campagnes de haut niveau que le MD a l'intention de diriger vers les autres plans. Et la malédiction qui l'accompagne est si terrible que les personnages ne devraient (pour leur bien) pas l'avoir longtemps en main.

Cet artefact devrait faire son apparition à la suite d'une série de catastrophes pour le moins étranges (des événements surnaturels ayant une origine extra-planaire). Rendu fou par les horreurs décrites dans le *Manuscrit*, un magicien a détruit une barrière de protection érigée entre le Plan Primaire et les Plans Extérieurs, ce qui a permis à une horreur sans nom d'échapper à la prison dans laquelle elle était enfermée. Les personnages doivent trouver et utiliser le *Manuscrit* afin de renvoyer la créature dans son plan, et peut-être même devront-ils la suivre pour l'affronter là-bas et de mettre un terme à son existence.

Pouvoirs

Invoqués. Tous les pouvoirs du *Manuscrit* sont déclenchés à la lecture de certains passages, mais il faut savoir où regarder. L'artefact peut ouvrir un portail en direction de tout plan, demi-plan ou monde du Plan Primaire existant (mais aucun sommaire ou index ne permet de s'y retrouver dans l'ouvrage). L'autre pouvoir connu du *Manuscrit* permet d'invoquer un puissant démon qui sert le possesseur de l'objet durant 24 heures (une fois par mois).

Aléatoires. 4 pouvoirs de la **Table 26 : Sorts mineurs** et 4 de la **Table 25 : Sorts puissants**.

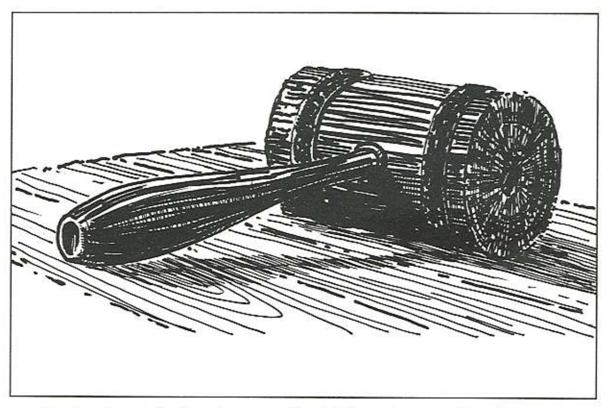
Malédiction. Chaque page que l'on lit (qu'elle soit utile ou non) s'accompagne de 1 % de chances cumulable de déclencher une catastrophe (le *Manuscrit* ouvrant dans ce cas le mauvais portail de son propre chef) : le possesseur devient irrémédiablement fou, l'artefact permet à un tanar'ri majeur d'arriver sur le Plan Primaire, un nuage de gaz mortel (pas de jet de sauvegarde) apparaît et couvre une zone de 15 kilomètres de rayon, etc. Il est impossible de lire plus de 99 pages sans qu'un désastre se produise.

Méthodes de destruction suggérées

- Le *Manuscrit* ne peut être détruit, seulement caché en un lieu où il ne pourra faire aucun mal.
- Il faut le lire du début à la fin, bien qu'il renferme un nombre de pages infini.
- L'une de ses pages ouvre un portail menant au centre du livre lui-même, ce qui le fait irrévocablement disparaître.

Marteau de Gesen

Le *Marteau de Gesen* est un objet on ne peut plus anodin : un gros marteau à tête ronde ressemblant à s'y méprendre à un maillet de charpentier. Sa seule particularité est qu'il est intégralement constitué de fer noir. Même son manche est métallique, bien qu'il ait été travaillé de façon à donner l'impression qu'il s'agit de bois. Le *Marteau* est très lourd et paraît mal équilibré, mais il suffit de le prendre en main pour se rendre compte qu'il se manie, en fait, avec une surprenante aisance.



Histoire

Le *Marteau* était l'une des deux armes d'un héros barbare d'antan, Gesen Khan (l'autre étant l'*Arc en fer*, décrit page 12). Ce descendant direct des dieux dompta le premier équidé, apprit aux nomades à faire du cheval, jeta le premier sort et fut le premier à se servir d'un arc. Il gagna le *Marteau* après avoir vaincu une manggus de la terre qui tuait les voyageurs à l'aide de son arme en fer. Comme les armes de Gesen étaient sans effet contre cette créature, le combat se poursuivit plusieurs jours durant, jusqu'à ce que le grand héros parvienne à déchirer son adversaire en deux. Suivant le conseil du Grand-Père Ciel, il baigna alors le *Marteau* dans le sang de la manggus, et c'est là que l'arme acquit ses pouvoirs magiques. Lorsque Gesen mourut, le *Marteau* disparut avec lui. Nombreux sont ceux qui ont depuis prétendu avoir retrouvé l'objet, mais ce sont là les racontars d'escrocs cherchant à écouler de pâles copies sur la place du marché.

Insertion dans la campagne

Le *Marteau de Gesen* est une bonne récompense pour un combattant, d'autant qu'il ne risque guère de déséquilibrer la campagne. De plus, la malédiction qui accompagne l'arme devrait imposer au joueur des difficultés d'interprétation qui font plus que compenser les avantages prodigués par le *Marteau*.

Pouvoirs

Constants. Quiconque tient le *Marteau de Gesen* voit sa Force devenir celle d'un géant des nuages (For 23 : +5 pour toucher, +11 aux dégâts, jets de rochers à 1d10 points de dégâts jusqu'à 140 mètres de distance, enfoncer 18/16, barreaux et herses 90 %). L'arme n'accorde pas le moindre bonus, mais elle peut tout de même toucher n'importe quelle créature, même celles qui ne sont atteintes que par les armes magiques.

Invoqués. En invoquant le pouvoir du *Marteau*, il est possible d'affecter toute créature touchée en combat par l'équivalent d'un *mot de pouvoir mortel* (une fois par semaine).

Malédiction. Cet artefact peut être utilisé par les individus de toutes les classes et de tous les alignements, mais son possesseur finit, au fil du temps, par se transformer en guerrier chaotique bon. Une fois par semaine, le personnage doit effectuer un jet de sauvegarde contre la métamorphose. S'il le rate, il perd 1 des facultés propres à sa classe et en gagne 1 de guerrier. Une fois la transformation menée à son terme, le *Marteau* prend *possession* du personnage, l'empêchant ainsi de résister à l'appel de l'aventure et le forçant à défendre les causes justes. Les facultés perdues à cause de l'artefact ne peuvent jamais être récupérées. Le personnage peut par la suite continuer de progresser normalement en niveau ou changer de classe (comme un humain à classes jumelées).

Méthodes de destruction suggérées

- Il faut faire ressortir du *Marteau* tout le sang de la manggus.
- L'artefact doit être broyé par la roue d'un meunier ne connaissant pas la peur.
- Il doit être rendu à l'esprit de la manggus qui le possédait autrefois.



Masque de Johydée

Le *Masque de Johydée* est un masque complet constitué d'une matière inconnue, opaque et de teinte grise.

Histoire

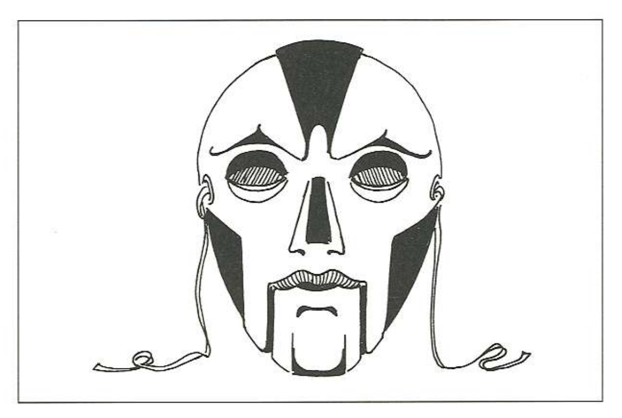
Une bande de brigands bien organisée s'installa dans une région frontalière des Sept Royaumes pour vivre de rapines en s'attaquant aux routes commerciales menant vers l'est. Afin d'éviter que le vicomte local ne soit mis au courant de leurs déprédations, les mécréants menacèrent les villageois, et quiconque défiait la guilde nouvellement formée était retrouvé mort ou disparaissait.

La situation semblait sans espoir jusqu'au jour où une grande prêtresse du nom de Johydée vint offrir le réconfort spirituel aux villageois. Elle servait une déesse de la vérité et de la justice, et fut horrifiée de voir ce que ces pauvres gens enduraient. Elle se mit donc en devoir de les libérer du joug qu'ils subissaient. Ayant entendu dire qu'un ermite, qui avait autrefois été un grand illusionniste, résidait dans les collines toutes proches, Johydée se rendit chez lui et le convainquit de venir en aide aux villageois. L'homme se mit donc à l'ouvrage et, un mois plus tard, il livra un masque à la grande prêtresse.

Après avoir prié sa déesse, Johydée enfila le masque, qui lui conféra l'apparence du chef des voleurs. Elle s'infiltra alors dans la guilde et s'aperçut que celle-ci était déchirée par deux factions opposées. Elle joua sur les suspicions de chacun pour réveiller les vieux antagonismes. Bientôt, la guilde fut secouée par un violent conflit interne et les voleurs se dispersèrent, permettant par là-même au village de retrouver la paix. Johydée et le masque disparurent peu de temps après.

Insertion dans la campagne

Le *Masque de Johydée* est un excellent artefact pour les campagnes de bas niveau. Il est certes particulièrement intéressant pour les voleurs, mais peut être utilisé par n'importe quelle classe de personnages. Plutôt que de laisser tout simplement l'objet tomber entre les mains des PJ, il est possible de demander à ces derniers d'enquêter sur une série de cambriolages perpétrés par un groupe de voleurs. En réalité, tous ces crimes sont le fait d'un seul et unique individu, un voleur de haut niveau utilisant le *Masque* pour revêtir diverses identités. Au terme de l'aventure, l'artefact peut permettre au voleur d'échapper aux personnages et de disparaître sans laisser de traces.



Pouvoirs

Constants. Le porteur du *Masque* est totalement immunisé contre les attaques de regard (basilic, catoblepas, méduse, etc.).

Invoqués. Le personnage n'a besoin que de se concentrer pendant 1 round pour prendre l'apparence d'un humanoïde de taille comprise entre celle d'un gnome et celle d'un géant des collines. Si le PJ a déjà entendu parler son modèle, le déguisement est absolument parfait (même voix, mêmes manières, mêmes vêtements et même équipement). Il abuse à tous les coups ceux qui connaissent plus ou moins le modèle, mais les parents et amis intimes de ce dernier ont 5 % de chances par heure de s'apercevoir de la supercherie. Ce pouvoir est utilisable une fois par jour, mais le déguisement ne peut être maintenu plus de 12 heures d'affilée. Au terme de cette durée, le vrai visage de l'individu réapparaît à sa place.

Aléatoires. 1 pouvoir de la **Table 27 : Déplacement** et 1 autre de la **Table 21 : Enchantements/Charmes**.

Malédiction. Il y a 2 % de chances cumulables par heure de déguisement que le porteur de l'objet finisse par croire qu'il est vraiment celui dont il a pris l'identité. Dans ce cas, seul un *souhait* lui permet de redevenir normal.

Méthodes de destruction suggérées

- Le *Masque* doit être dévoré par une mimique.
- Il doit être porté par une créature dénuée d'intelligence.
- Il faut le fondre dans son reflet.

Masse de Saint Cuthbert

La *Masse de Saint Cuthbert* est un morceau de bois dur et noueux ayant la forme d'un gourdin.

Histoire

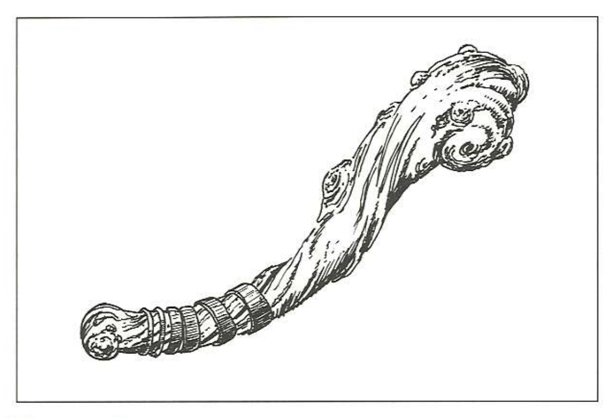
Saint Cuthbert est un dieu mineur cherchant à faire respecter la loi et l'ordre, mais il aime d'abord et avant tout mettre la foi de ses fidèles à l'épreuve. Ses disciples pensent qu'il traverse régulièrement leurs campagnes sous forme humaine, et les moins croyants d'entre eux racontent souvent comment ils ont retrouvé la foi après qu'un étranger leur a donné un coup de gourdin sur le crâne.

En cas de nécessité absolue, il arrive parfois que Cuthbert prête son gourdin à un fidèle d'entre les fidèles, mais toujours dans le but de faire progresser sa religion ou de nuire à une foi adverse. Les disciples de Saint Cuthbert considèrent sa *Masse* comme une relique.

Insertion dans la campagne

La *Masse de Saint Cuthbert* est l'arme de Saint Cuthbert au Gourdin, et il serait donc extrêmement surprenant qu'un personnage parvienne à s'en emparer tant que le dieu est encore en vie. Si un PJ obtient tout de même la *Masse*, il dispose là d'une arme extrêmement puissante, même s'il n'est pas lui-même prêtre de Saint Cuthbert. La *Masse* peut ainsi permettre à des personnages de bas niveau de vaincre un adversaire qui serait normalement bien trop puissant pour eux.

L'aventure pourrait, par exemple, commencer alors que les prêtres de Saint Cuthbert perdent leurs sorts. Inquiets que quelque chose ait pu arriver à leur dieu, ils tentent de résoudre le problème en faisant appel aux personnages. Ces derniers disposent de plusieurs pistes à suivre et finissent par découvrir que la *Masse* est tombée entre de mauvaises mains et qu'il faut la ramener à Saint Cuthbert. Peut-être est-ce un prêtre du dieu qui a obtenu l'arme, mais dans ce cas, le pouvoir qui est désormais le sien l'a incité à faire sécession. Plutôt que d'aller lui-même rechercher son arme, Saint Cuthbert attend que ses fidèles la lui ramènent, pour voir s'il peut continuer à croire en eux.



Pouvoirs

Constants. Tout mortel doué d'intelligence frappé sur la tête par la *Masse* devient pendant 24 heures un fidèle enthousiaste de Saint Cuthbert. L'arme est également une *masse de disruption +5* qui fait perdre 1 point d'Intelligence à toutes les créatures qu'elle touche sur un 20 naturel (pas de jet de sauvegarde).

Invoqués. Tout prêtre de Saint Cuthbert peut jeter les sorts suivants : *invoquer la foi* (trois fois par jour) et *détection des morts-vivants* (à volonté). Il peut également utiliser une variante de *manteau de bravoure* (une fois par jour), le sort étant modifié de la manière suivante : il accorde un bonus de +3 à *tous* les jets de sauvegarde de quatre créatures maximum pour une durée de 8 heures (et ce, quel que soit le nombre de jets à effectuer).

Malédiction. Le porteur de la *Masse* devient un fidèle de Saint Cuthbert. Son alignement est désormais loyal bon, mais c'est un fanatique religieux cherchant à convertir tout le monde. Personne n'est jamais assez croyant pour lui. Il a donc un comportement difficilement supportable qui se traduit par une perte de 4 points de Charisme tant qu'il conserve la *Masse*.

Méthodes de destruction suggérées

- Iuz l'Ancien doit être transformé en blaireau géant, après quoi il faut lui donner la *Masse* à manger.
- Il faut placer l'artefact de manière à ce qu'une stalagmite se constitue naturellement autour de lui, puis détruire le bloc de calcaire ainsi formé à l'aide d'un sort de *transmutation de la pierre en boue*.
- Il faut empêcher l'arbre dont la *Masse* est issue de continuer à pousser, mais sans le couper.



Monocle de Bagthalos

Cette lentille de cristal circulaire s'orne d'un tour en adamantine doté de six minuscules anneaux auxquels sont fixés des rubans de couleur. Ces derniers permettent de bien fixer le *Monocle*, de sorte que même les chocs violents ne peuvent le faire tomber. Cet artefact est originaire de Toril, dans le monde des ROYAUMES OUBLIÉS®.

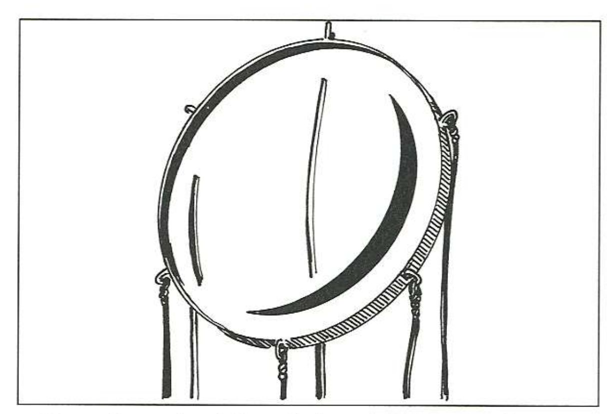
Histoire

Cet objet pour le moins inhabituel fut créé voici deux siècles à Zazesspur par l'Archiprêtre de Helm, le Dieu Gardien. Le temple dont Bagthalos Deszhummer avait la charge était en effet la cible de nombreux vols, et le prêtre soupçonnait que les coupables n'étaient autre que les voleurs de la guilde locale, rendus invisibles par un moyen ou un autre. Pour les mettre en échec, Bagthalos créa un objet de détection pouvant aider les gardes du temple à repérer les cambrioleurs.

Malheureusement pour lui, son seigneur Helm désapprouvait que l'on fasse usage de magie pour supplanter la vigilance naturelle, et il prévint son archiprêtre que le prix de sa vanité serait la vie d'un être voué à la vénération du Dieu Gardien. Helm n'interdit à aucun moment à Bagthalos de poursuivre ses recherches, il se contenta de lui indiquer quel en serait le prix. Et le dieu sut se montrer implacable. Peut-être les longues années que Bagthalos avait passées à son service incitèrent Helm à ne pas ôter tout pouvoir à son archiprêtre le jour où ce dernier avait osé entreprendre de telles recherches, à moins qu'il n'ait souhaité tester la fidélité de son serviteur. Qui peut le dire? Tout comme celles des autres dieux, les voies de Helm sont toujours impénétrables.

L'archiprêtre était un homme bon, mais il était également tourmenté par son obsession. Il rêvait jour et nuit d'arriver au terme de son œuvre, mais chaque petit pas qu'il faisait en direction de son but ne faisait que lui rappeler le coût exorbitant que son seigneur lui avait imposé, et il se savait incapable de sacrifier quelqu'un d'autre pour réaliser son ambition. Les jours devinrent des semaines et les semaines des mois. L'archiprêtre était de plus en plus tourmenté, à tel point que ses sermons manquaient désormais de conviction et qu'il se détachait peu à peu de ses obligations. Il se laissait mourir à petit feu.

Il n'avait en effet pas compris que c'était sa propre mort qui lui avait été prédite par Helm, car c'est en expirant pour la dernière fois qu'il prononça l'ultime



prière nécessaire à la création de son grand-œuvre. Certains estiment que Helm fit preuve de mansuétude en récompensant de cette manière son fidèle serviteur, tandis que d'autres affirment que c'est lorsque l'esprit de Bagthalos vint l'occuper que le *Monocle* put enfin être créé. Mais quoi qu'il en soit, le *Monocle de Bagthalos* vit le jour à la mort de l'archiprêtre.

Malheureusement, ce dernier emporta dans la tombe le secret de sa fabrication. Comme le veut la coutume, ses quartiers furent purifiés et ses possessions rapatriées dans la trésorerie du temple. Mais le destin est parfois cruel, et lorsque les voleurs frappèrent de nouveau, peu de temps après, le *Monocle* est l'un des objets qu'ils emportèrent avec eux. Savaient-ils ce sur quoi ils avaient mis la main? Probablement pas, car personne n'entendit parler de l'artefact durant plus d'une décennie.

Puis, pendant quelques brèves années, les rumeurs se mirent à circuler à son sujet sur les marchés d'Athkala (en Amn) et d'Ithmond (en Téthyr). Les vendeurs du marché noir le proposaient pour la somme dérisoire de 45 000 pièces d'or, aussi est-il probable qu'eux non plus ne se rendaient pas compte de la valeur du trésor qui se trouvait en leur possession. Mais personne n'accepta de dépenser autant pour un objet si peu connu, et la guilde des Doigts Squelettiques, qui était apparemment derrière les offres de vente, finit par se faire éradiquer par le dragon bleu Iryklathagra (Crocs Acérés). Le dragon massacra les voleurs dans leur citadelle montagneuse de la chaîne des Petites Dents (qui marque la frontière entre Téthyr et Amn), puis s'installa dans l'antre ainsi libéré. Il se peut que le *Monocle* s'y trouve encore, à moins qu'il n'ait été déplacé.

Monocle de Bagthalos

Insertion dans la campagne

En raison de ses pouvoirs relativement faibles et de son effet secondaire potentiellement dangereux, le *Monocle de Bagthalos* ne devrait pas être trop gênant pour votre campagne s'il venait à tomber entre les mains des personnages. Faites tout de même attention avant de le leur donner, car son pouvoir de *vision véritable* pourrait mettre à mal l'une (ou même plusieurs) de vos aventures si les PJ y font trop souvent appel.

Le *Monocle* est particulièrement utile dans une aventure où les personnages sont à la recherche d'un autre artefact, comme le *Masque de Johydée* ou le *Rossignol merveilleux de la Reine Elhissa*. L'aventure devrait les mettre aux prises avec de nombreuses créatures charmées et/ou métamorphosées de façon à ce que le *Monocle* prenne toute sa valeur. Iryklathagra constitue un excellent départ d'aventure. En effet, un dragon capable d'éliminer tout un repaire de voleurs de haut niveau n'est pas à prendre à la légère, et les PJ peuvent être chargés d'aller le tuer. Dans la citadelle, ils découvrent le *Monocle*, mais sans savoir à quoi il peut servir.

Cet artefact est excellent pour ce qui est de découvrir ses pouvoirs en faisant ses propres expériences. Les pouvoirs en question n'ont rien de surpuissant (pour peu que le MD les ait bien pris en compte) et la malédiction qui l'accompagne n'est pas non plus monstrueuse. En fait, elle peut même vous permettre de rajouter tout un tas de petites aventures secondaires à votre campagne. Imaginez, par exemple, qu'un personnage se trouve obligé de partir à la recherche d'une petite amie d'enfance pour s'excuser d'un tort qu'il lui a fait. Et quelles injustices notre héros a-t-il pu faire subir aux kobolds de la région au cours de ses nombreuses aventures ? Les possibilités sont virtuellement illimitées.

Évidemment, rares sont les MD qui acceptent que leur groupe dispose d'un sort de *vision véritable* permanent (même s'il s'accompagne de certains risques). Avec un peu de chances, les personnages pourraient avoir envie de se débarrasser eux-mêmes de l'objet après avoir dû s'excuser à plusieurs reprises. Mais si ce n'est pas le cas, les Doigts Squelettiques survivants voudront sans doute récupérer ce qui leur appartient.

Pouvoirs

Constants. Il suffit de regarder au travers du *Monocle* pour bénéficier d'un sort de *vision véritable*. De plus, le porteur de l'objet est immunisé contre toutes les attaques de regard et les effets naturels, sorts ou facultés psioniques reposant sur l'hypnose, les lumières vives ou scintillantes, les motifs hypnotiques et le fait de regarder sa cible droit dans les yeux.

Invoqués. Trois fois par jour, le *Monocle* peut tirer un rayon de vive lumière orange (portée 60 mètres, durée instantanée) qui fait perdre 1d8 points de vie au porteur de l'artefact, mais inflige 4d8 points de dégâts à toutes les créatures qu'il touche. Le rayon traverse tous les matériaux à l'exception du plomb. Les cibles que le personnage peut voir sont automatiquement touchées, tandis que celles qui se trouvent sur le trajet du rayon mais qui sont cachées par un objet solide ont droit à un jet de sauvegarde contre la mort (à +4) pour éviter l'attaque.

Aléatoires. 2 pouvoirs de la **Table 15 : Détection**.

Malédiction. Une portion de l'esprit de Bagthalos (tous ses regrets) est en effet piégée dans le *Monocle*. Quand il est portée, l'artefact instille ces sentiments dans l'esprit de son possesseur. Ce dernier doit effectuer un jet de sauvegarde par heure (ou fraction) passée à porter le *Monocle*. S'il le rate, il se remémore avec une grande clarté toutes les fautes qu'il a pu commettre et se sent obligé de les réparer. Le MD devrait choisir un incident survenu au cours d'une aventure passée. Le personnage devient alors obsédé par le fait de corriger son erreur (comme s'il était affecté par un sort de *quête*, si ce n'est que l'effet ne peut être dissipé) et le *Monocle* cesse de fonctionner tant que la faute n'a pas été réparée.

Méthodes de destruction suggérées

- Tous les fragments de l'esprit de Bagthalos doivent être retrouvés (ils se trouvent actuellement dans les Plans Extérieurs) et réunis.
- Le *Monocle* doit être gelé au cœur des Abysses.



Œil omniscient de Yasmin Sira

L'*Œil omniscient de Yasmin Sira* est un morceau de tissu opalescent, décoré de signes symbolisant la vision, la vérité et les prophéties. Il est toujours frais et soyeux au toucher. C'est un voile lorsqu'une femme le porte, et un keffiyeh quand il est utilisé par un homme. On ne peut le trouver qu'à Zakhara, Terre du Destin.

Histoire

Les légendes des janns et d'Al-Badia racontent que l'*Œil omniscient* fut créé par Sahin Sira, Cheikh des Grands Ghuls, qui l'offrit à son épouse Yasmin, une hakima qu'il avait enlevée aux siens. Il espérait gagner son amour en lui permettant d'observer le désert et les montagnes qu'il gouvernait.

Mais, Yasmin haïssait son époux et les obligations dont elle ne pouvait se dégager. Désireuse de se cacher du cheikh, elle conféra au voile tous les pouvoirs qui étaient à sa portée, y enchaînant l'esprit des ghuls mourants pour qu'ils la protègent. Mais, comme toujours dans la magie des ghuls, le voile fit trop bien son travail. L'*Œil* finit donc par cacher Yasmin à son époux, comme elle le souhaitait, mais il altéra également sa vision, en ne lui montrant plus que ce qu'elle désirait voir.

Insertion dans la campagne

Les personnages peuvent utiliser cet artefact pendant quelque temps, mais l'*Œil* ne manquera pas de déséquilibrer une campagne à long terme. Toute aventure dans laquelle il intervient devrait exiger des PJ qu'ils mettent au jour un grand secret. Ils peuvent, par exemple, avoir à retrouver le fils capturé du calife pour empêcher une guerre ou encore interpréter correctement des signes hermétiques annonçant un terrible danger. Quelle que soit la tâche choisie, la malédiction associée à l'artefact ne pourra que compliquer les choses.

Les ghuls font tout leur possible pour retrouver l'*Œil*. Les personnages risquent donc de se faire constamment attaquer par ces créatures.



Pouvoirs

Constants. L'*Œil* prodigue à son porteur les bénéfices suivants, à volonté : *avert evil eye* (un sort spécifique à AL-QADIM®), *non-détection* et *vision véritable*, ce dernier pouvoir étant lié à la malédiction.

Invoqués. Le possesseur de l'*Œil* peut jeter les sorts *apparence altérée* (deux fois par jour) et *changement de forme* (une fois par jour). Il bénéficie également des effets du sort *invisibilité*, mais seulement vis-à-vis des ghuls.

Aléatoires. 4 pouvoirs de la **Table 16 : Divination** et 4 de la **Table 15 : Détection**.

Malédiction. L'*Œil* répond peu à peu aux émotions de son porteur en lui procurant des visions qui correspondent à son tempérament, ses désirs et ses craintes. Ce processus prend 1d3 mois. Les premières modifications sont subtiles, mais l'univers du possesseur de l'artefact finit bien vite par devenir totalement irréel. Une fois que la moitié du processus est atteint, le personnage refuse d'ôter le voile et continue de le porter même pour manger ou dormir. Les paroles de ses amis ou de ses parents ne lui parviennent même plus, à moins qu'elles ne correspondent à ce qu'il désire entendre. Quand le porteur de l'*Œil* meurt, les ghuls arrivent pour récupérer leur trésor.

Méthodes de destruction suggérées

- L'*Œil* doit être porté par un dieu aveugle.
- Il doit être emmené jusqu'au cœur d'une nuée vengeresse par une hakima consentante.
- Il doit être enveloppé dans un manteau d'ombre, puis jeté dans le Plan Négatif.

Oracle de Mei Lung

L'*Oracle de Mei Lung* est un imposant volume, aussi large qu'un petit bouclier et épais d'une bonne quinzaine de centimètres. Cela mis à part, son apparence est on ne peut plus commune. Ses pages sont en papier extrêmement fin et présentent des caractères très complexes rédigés à l'encre d'or. Le langage utilisé est totalement inconnu, mais il est possible de le déchiffrer à l'aide d'un sort de *compréhension des langues*.

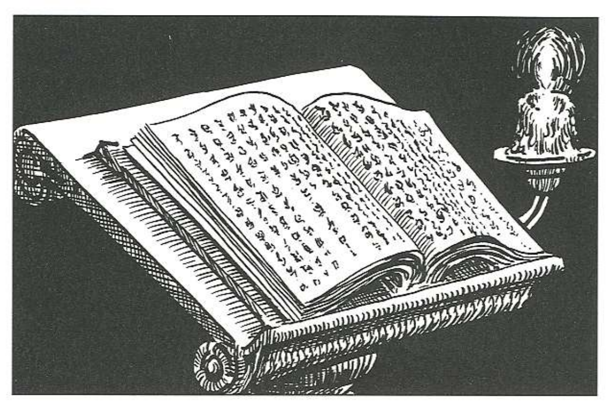
Histoire

À l'aube du monde, le grand et sage dragon Mei Lung reçut pour tâche de consigner tout ce qui était, avait été ou serait. Si jamais le dragon venait à faillir, l'univers cesserait aussitôt d'exister. C'est pour que cette terrible catastrophe ne se produise jamais que Mei Lung créa l'*Oracle*.

Mais il ne s'arrêta pas là, bien que nombre d'entités se soient satisfaites d'une telle assurance. Conscient qu'il pouvait lui arriver quelque chose, à lui mais aussi à sa maisonnée (car les dragons d'Orient ne vivaient pas du tout de la même manière que ceux d'Occident), il confia l'ouvrage magique à une secte de moines dévots vivant en ermites dans les plus hautes montagnes du monde. C'est là que l'*Oracle* s'est, de tout temps, trouvé surveillé par les moines qui ne vivent que pour le défendre.

Insertion dans la campagne

L'*Oracle de Mei Lung* est l'un des rares artefacts totalement bénéfiques puisqu'il ne s'accompagne d'aucun effet secondaire néfaste. Il peut donc être très utile aux personnages s'ils se trouvent pris dans une aventure particulièrement difficile (en répondant aux questions qu'ils se posent et en leur donnant quelques indices sur ce que l'avenir leur réserve). Mais des PJ ne peuvent jamais posséder l'artefact, ils doivent aller le consulter. Le voyage est une aventure en soi, car il leur faut se rendre dans une chaîne de montagnes semblable à l'Himalaya pour trouver le monastère. Après cela, il leur reste à convaincre les moines... et à survivre au voyage de retour.



Pouvoirs

Constants. L'*Oracle de Mei Lung* est un ouvrage proprement fabuleux, décrivant tout ce qui s'est jamais produit dans le monde, et ce, quelle que soit l'importance de l'événement. Mais comme l'histoire qu'il raconte débute à la création de l'univers, trouver le renseignement que l'on cherche prend souvent du temps. Il y a ainsi 1 % de chances cumulable par jour passé à étudier le livre d'obtenir l'information désirée. L'*Oracle* révèle toujours la vérité, mais bien souvent de manière subjective.

Cet ouvrage ne se contente toutefois pas de narrer l'histoire passée. On peut également se tenir au courant de ce qui se passe à l'instant présent en compulsant la fin du livre. Les toutes dernières pages permettent même d'obtenir quelques indications concernant l'avenir, mais comme ces histoires sont à l'instant même en train de se composer, il n'y a que 20 % de chances que les renseignements obtenus soient exacts (et, même dans ce cas, ils sont bien souvent incomplets).

L'*Oracle* est protégé par un puissant sort qui le téléporte automatiquement jusqu'au monastère s'il en a été retiré pendant plus de 12 heures.

Méthodes de destruction suggérées

- L'*Oracle* cesse d'exister dès que l'univers prend fin.
- Il faut remonter le temps pour empêcher Mei Lung de devenir Historien Céleste.
- Mei Lung doit être convaincu que la connaissance n'a aucune importance.



Orbes des dragons

Les *Orbes des dragons*, dont on dit qu'il en existe douze, sont tous d'aspect similaire. La plus grande différence que l'on note entre eux est leur taille, mais à moins d'en comparer plusieurs, il est impossible de savoir quel est celui que l'on a en sa possession.

Chaque *Orbe* est un globe du cristal le plus pur. Il est magnifiquement lisse, et pourtant il suffit de l'inspecter de près pour découvrir que de petits caractères sont gravés à sa surface. Il s'agit là d'un langage ancien que plus personne ne connaît. L'inscription diffère d'un *Orbe* à l'autre.

Ces artefacts sont le plus souvent posés sur des trépieds. Ces reposoirs sont tous différents les uns des autres, mais comme ils ne font pas à proprement parler partie des artefacts, ils n'aident en rien à identifier les divers *Orbes*. La plupart sont en métal précieux et ouvragés avec soin, bien que l'un d'entre eux (au moins) soit en acier grossièrement forgé.

Lorsqu'un *Orbe* est utilisé, il luit d'un feu interne dont la couleur est semblable à celle du dragon auquel il est affilié.

Les *Orbes des dragons* présentés ici ne sont pas les mêmes que ceux de l'univers de DRAGONLANCE® (ces derniers étant spécifiques au monde de Krynn).

Histoire

L'histoire des *Orbes* remonte à la genèse des divers mondes, à tel point que leur origine reste sujette à de nombreuses spéculations. En fait, la légende diffère en fonction de l'identité du conteur.

Pour ce qui est du commencement, tout le monde est d'accord. C'était alors quelques instants seulement après que la grande création se fut produite (encore que ce qui ait pu amener cette dernière soit aussi sujet à controverse). À cette époque, toutes les choses existaient sous leur forme véritable, ce qui leur conférait une immense puissance. Les hommes ne s'étaient pas encore spécialisés en guerriers, prêtres et mages. Les dirigeants de l'Humanité étaient les plus grands dans ces trois spécialités : les elfes, maîtres des arts, ne vivaient pas encore séparés du reste du monde, les nains étaient aussi grands que les humains et ne se cachaient pas dans les entrailles de la Terre. Chaque race était grande à sa manière.

Mais les dragons étaient les plus puissants de tous. Au commencement, ces êtres majestueux furent les régents du monde. Ils étaient sages et omniscients,



mais ils finiraient par changer et par oublier leur langue, leurs mystères, leur grande bonté et, surtout, les obligations qu'ils avaient envers cet univers nouveau-né. Mais ils n'avaient pas encore chu ; ils étaient alors grands et dirigeaient le vaste monde.

C'est à ce moment que les diverses histoires divergent, car chaque race se rappelle différemment les grandeurs du passé. Et qui peut dire qui a raison... qui peut prétendre que tous n'ont pas tort ?

Dans les poèmes des bardes humains, la légende se poursuit en parlant de traîtrise et de catastrophe. La voici :

À l'aube des temps, les dragons gouvernaient le monde mais, ce faisant, ils changèrent peu à peu. Ils s'intéressaient de moins en moins au bien-être de leurs sujets, tout en exigeant des efforts toujours croissants de leur part. La vanité eut raison d'eux, et certains devinrent même malfaisants, tandis que les autres restaient insensibles aux souffrances qu'ils causaient.

La voix des peuples s'éleva en vaines protestations, car les dragons n'entendaient pas. Alors, les peuples se tournèrent vers leurs dieux et leur demandèrent conseil. Ces derniers perçurent l'appel et ne purent rester indifférents à la détresse exprimée par leurs enfants. Fidèles à leur tactique éprouvée, ils appelèrent alors le plus humble de leurs fils, un porcher résidant dans un petit village situé au pied des grandes montagnes des dragons. "Va apprendre aux dragons à respecter la puissance de leurs enfants", lui dirent les dieux en rêve.

Le porcher était un homme bon, mais il eut peur. Après tout, il n'était rien de plus qu'un paysan couvert de boue, et les dragons, eh bien, c'étaient les dragons. Que pouvait-il donc faire ? Terrifié, il refusa d'accomplir la mission qui lui avait été confiée. Six fois les dieux





Orbes des dragons

l'appelèrent, et six fois il se cacha, terrorisé. Enfin, la septième fois, ils étaient tellement irrités qu'ils se révélèrent à lui et qu'il fut incapable de leur résister. Tremblant de peur, il se mit alors à gravir la montagne pour aller affronter les seigneurs dragons.
Pendant douze jours et douze nuits il grimpa, et chaque nuit l'un des dieux majeurs lui apparut en rêve. Chaque divinité lui chuchota un secret qui lui permettrait de s'imposer à ses maîtres inhumains. Peut-être ce secret était-il le vrai nom des dragons, car, en ce temps, les noms avaient un pouvoir, à moins que les dieux n'aient appris à l'homme comment flatter, et ainsi, berner les grands reptiles. Même les bardes humains sont en désaccord sur ce point, mais cela n'influe en rien sur la suite de l'histoire.
Inutile de dire que ce porcher sans nom finit par atteindre le sommet de la montagne et qu'il se fit recevoir par les dragons. Personne ne sait ce qui se produisit alors. On resta sans nouvelles de lui des semaines durant, et sa famille était proprement désespérée. Et puis, un jour, il apparut comme par magie sur le palier de sa porte. Il apportait avec lui douze Orbes *en cristal.*
"Les dragons m'ont laissé ces otages", expliqua-t-il à ceux qui s'étaient rassemblés autour de lui. "Cachez ces Orbes *et les grands reptiles ne nous gouverneront plus."*
Les autres éclatèrent de rire en entendant cela, et le roi du pays voulut s'emparer des objets pour en orner sa trésorerie, mais le porcher se servit du plus faible des Orbes *pour frapper le roi et ses chevaliers. Craignant alors de désobéir aux instructions du porcher, les habitants du village cachèrent les globes comme il l'avait ordonné.*
À partir de ce jour, les dragons ne dirigèrent plus l'Humanité. Le porcher s'enrichit et devint roi de son pays. Aucun rival ne le défia jamais de peur qu'il se serve des Orbes*, mais il n'en fit plus jamais usage et emporta leurs secrets dans la tombe.*

L'histoire des elfes est bien évidemment différente. La voici :

En ce temps où tous les êtres vivaient en paix, les plus nobles des dragons vinrent au royaume des elfes et leur dirent :
"Elfes flamboyants, vous êtes la lumière de toutes les races et c'est à vous que nous devons la grâce et la beauté qui existent en ce monde. Grand est le plaisir que le son de votre voix apporte à toutes les créatures, mais notre existence est terne, là haut dans les montagnes. Pouvez-vous nous offrir quelque chose qui nous rappellera votre gaieté et apportera un peu de joie dans notre vie ?"
Et les elfes acceptèrent sans rien demander en retour, car telle était leur nature. Au bout de cent ans et un jour, période suffisamment longue pour que les souvenirs d'un humain tombent en poussière, mais qui ne signifiait pas grand-chose pour un elfe ou un dragon, le haut peuple se présenta devant le conseil du clan des grands reptiles pour lui offrir son cadeau : douze Orbes *luisants, d'une grande beauté et d'une perfection absolue. Chacun de ces globes chantait d'une voix de cristal, et la splendeur de ces mélodies frappa les dragons en plein cœur. Les* Orbes *parlaient des heures passées à se laisser planer dans un ciel d'azur ou à faire la course sous une lune d'argent brûlant, des batailles perdues par les braves et des décès à venir.*
Ces chants touchèrent l'âme des nobles reptiles et leur corps se mit à s'affaiblir, tandis que leur esprit exultait. Enfin, totalement enchantés, ils finirent par s'abandonner, et leur âme fut emprisonnée dans les Orbes*, où elle demeure encore de nos jours.*
Car telle est la nature des elfes et des cadeaux qu'ils font.

Mais les nains savent bien que les humains et les elfes mentent. Voici la véritable histoire :

En ce temps, les nains étaient les plus grands de tous les artisans et maniaient la forge et le creuset avec plus d'habileté encore qu'aujourd'hui, car de nombreux secrets ont depuis été perdus. Toutes les autres races connaissaient le talent des nains, mais seuls les dragons respectaient leur travail. Les humains étaient trop stupides pour comprendre le pouvoir de la pierre et du fer, tandis que les elfes étaient trop orgueilleux et puérils. Mais les dragons vivaient eux aussi dans les montagnes, et ils connaissaient la puissance de la roche et la richesse qu'elle pouvait prodiguer.
C'est ainsi qu'une délégation de douze dragons vint se présenter devant le Grand Conseil des Nains.
"Ô grands et sages façonneurs du métal", fit le plus ancien des nobles reptiles, "notre peuple s'est éparpillé aux quatre coins du globe. Nous ne pouvons plus nous réunir en conseil ni communiquer aux nôtres les bonnes et les mauvaises nouvelles. Nous venons à vous dans l'espoir que vous pourrez nous aider, car il n'existe pas de plus grands artisans que vous, sur et sous la terre. Détenez-vous une solution ?"
"Que nous offrez-vous ?", demanda le Roi du Haut Clan.

Orbes des dragons

"Nous vous donnerons tous les trésors souterrains qui emplissent nos antres", répondit le porte-parole des dragons.

Les nains se savaient capables de produire ce que les dragons demandaient, et comme le tarif leur convenait, ils chargèrent leurs meilleurs artisans de façonner douze Orbes *de cristal. Douze étés et douze hivers s'écoulèrent, après quoi les objets furent achevés et les dragons se présentèrent de nouveau devant le Grand Conseil.*

"Voici les trésors que vous aviez demandés, déclara le Roi du Haut Clan. Payez-nous maintenant ce que vous nous avez promis."

Les dragons sourirent, manifestement satisfaits.

"Accordez-nous deux semaines pour préparer un grand festin, négocièrent-ils. Une fois ce délai écoulé, envoyez les plus forts, les plus braves et les plus intelligents d'entre vous dans nos cavernes. Nous les fêterons et leur offrirons toutes nos richesses."

En ce temps, les nains faisaient encore confiance aux dragons, qui dirigeaient toute la création, et le Roi du Haut Clan accepta. Quinze jours plus tard, il prit lui-même la tête des meilleurs de ses sujets et les conduisit chez les dragons. Là, les nains virent que les douze ambassadeurs qu'ils avaient reçus les attendaient. Ils regardèrent autour d'eux, mais ils ne virent ni tables ni bancs ni nourriture ni bière. Les dragons étaient assis sur leurs piles de trésors, une grande cupidité luisait dans leur regard et ils tenaient les Orbes *serrés dans leurs griffes.*

"Où est notre paiement ?" réclama le Roi du Haut Clan.

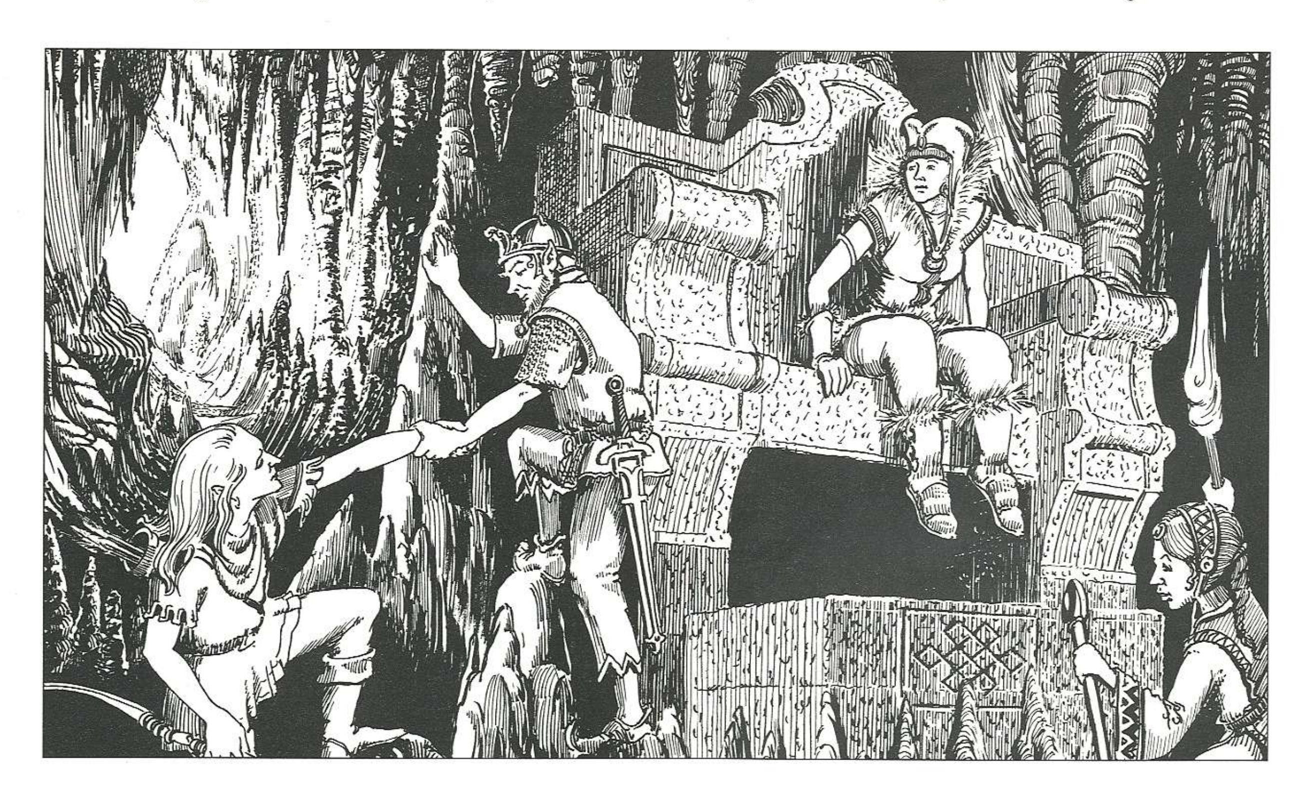
"Ici, répondit le plus ancien des dragons."

À ce mot, ses congénères se jetèrent sur les nains qui, confiants, n'avaient pas tiré leurs armes de leur fourreau. Tous furent massacrés sur place jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'un : le Roi du Haut Clan, blessé et agonisant.

"Entendez les paroles qui causeront votre perte, monstres sans honneur, clama-t-il dans un dernier souffle. Les trésors que vous nous avez volés seront ma vengeance."

Il prononça alors les paroles magiques déclenchant les protections que les artisans avaient ajoutées en secret aux Orbes*, car les nains sont tout sauf imprudents.*

"À partir de ce jour, vous serez maudits ! Vos enfants seront moins puissants que vous et tous les êtres vous traqueront et diront que vous êtes dangereux. Votre





cœur s'emplira de cupidité et de haine envers les vôtres, et cette malédiction se perpétuera tant que n'aura pas été payé le prix que vous nous aviez promis."

La magie des Orbes *s'empara alors de tout ce qui était noble dans le cœur des ambassadeurs et l'emprisonna dans les douze globes de cristal. Les grands reptiles changèrent de couleur et se mirent à se craindre. Rugissant de rage, ils s'enfuirent aux quatre coins de l'univers. Ils étaient désormais devenus sauvages.*

Et c'est ainsi que les dragons restent, aujourd'hui encore, tapis sur leur trésor et refusent de le céder à leurs légitimes propriétaires, les nains.

Chacune de ces histoires peut être vraie, à moins qu'elles ne soient toutes fausses. Mais quelle que soit la manière dont ils ont vu le jour, les *Orbes* ont depuis ce temps fait surface à plusieurs reprises, rendant certains royaumes extrêmement puissants et en détruisant d'autres. Mais les dragons sont toujours là où l'on peut trouver les *Orbes*. On prétend que ces artefacts confèrent des pouvoirs extrêmement puissants, mais qu'ils font toujours payer un prix terrible à leur utilisateur.

Il est difficile de déterminer avec précision combien d'*Orbes* furent créés et combien il en reste aujourd'hui. Les légendes des nains et des elfes s'accordent pour parler de douze objets, mais les humains restent silencieux sur ce point. Des histoires d'héroïsme et de danger font état de la destruction de trois de ces artefacts, mais certains *Orbes* censés avoir disparu réapparaissent plus tard, aussi est-il difficile d'être catégorique sur ce point. Les recherches effectuées par le sage Alimead ne parviennent en rien à régler la question, encore que son ouvrage trop technique et dénué de passion reste la meilleure source qui soit au sujet des *Orbes*.

Insertion dans la campagne

Les *Orbes des dragons* sont parmi les plus étranges artefacts que l'on peut trouver dans cet ouvrage, ce qui explique qu'il faille faire très attention avant de les utiliser.

Pour commencer, il faut prendre leur nombre en considération. Douze *Orbes* font bien plus qu'un seul artefact, et il serait surprenant qu'une campagne puisse survivre si on lui intègre tous ces objets. Il est évident que les personnages ne devraient jamais avoir la totalité des *Orbes* (ni même la moitié) dans leurs fontes en même temps !

Deuxièmement, les dragons sont différents d'une campagne à l'autre, pour la bonne et simple raison que leur comportement et leur personnalité peuvent varier du tout au tout. Comme les *Orbes* renferment l'esprit de dragons morts depuis longtemps, le MD doit s'attacher à leur concocter une personnalité en accord avec celle des autres dragons de la campagne. Nous vous en présentons douze dans les pages qui suivent, mais il existe bien d'autres possibilités.

Enfin, il reste le problème des pouvoirs des objets. Aucun autre artefact n'est sans doute aussi variable que les *Orbes des dragons*. En plus de la personnalité de chacun (qui détermine la manière dont les pouvoirs se manifestent), les *Orbes* sont également distingués par leur couleur et leur catégorie d'âge. Il y en a un par catégorie d'âge, chacune de ces dernières représentant une couleur. Le MD doit donc mêler ces trois facteurs (l'âge, la couleur et la personnalité) afin de parvenir à un ensemble de pouvoirs adaptés à sa campagne.

Pour ce qui est du nombre, les *Orbes des dragons* apparaissent presque toujours individuellement. Les personnages trouvent ainsi l'un de ces artefacts, deux tout au plus, et c'est tout. Le MD concocte une aventure qui s'achève par la découverte, l'utilisation et/ou la destruction d'un *Orbe*. Il peut faire référence à l'existence d'autres objets similaires, mais sans les intégrer à sa campagne. Il faut sélectionner avec soin l'*Orbe* que l'on désire utiliser, à la fois pour ce qui est de sa personnalité et des pouvoirs qu'il offre aux PJ.

De nombreuses histoires s'accommodent aisément de la présence d'un seul *Orbe*. L'artefact peut, par exemple, être nécessaire pour venir à bout d'un dragon qui dévaste la région, offrir à un royaume menacé l'avantage nécessaire pour repousser une invasion d'orques ou encore parvenir à jeter un sort

bien spécifique pouvant mettre un terme à la malédiction qui frappe un PJ ou un PNJ.

Il est plus difficile d'imbriquer les unes dans les autres une série d'aventures conçues pour utiliser la totalité des *Orbes*. Les personnages peuvent, par exemple, découvrir l'un des artefacts, que leur adversaire malfaisant leur dérobe aussitôt. Pour vaincre cet ennemi, ils doivent trouver un autre *Orbe*, plus puissant que le premier. Ils pistent ainsi plusieurs artefacts (du plus faible au plus fort) jusqu'à finalement trouver celui dont ils ont besoin. Mais leur tâche ne sera pas aisée vu que leur adversaire possède déjà l'un des *Orbes* et a donc l'avantage sur eux dans cette chasse à l'artefact.

Le problème, dans ce cas, c'est que chaque aventure doit monter en puissance par rapport à la précédente. Trouver et utiliser chaque *Orbe* doit être chaque fois plus ardu et demander davantage d'héroïsme de la part des PJ (bien qu'il soit tout de même possible de calmer un peu le jeu par moments). Certains artefacts sont gardés par de terribles monstres, d'autres cachés de manière extrêmement astucieuse, d'autres encore demandent que les joueurs fassent appel à leur matière grise et à leurs facultés d'interprétation plutôt qu'aux muscles des personnages. Et à moins que le MD ne parvienne à concocter des aventures particulièrement variées, les joueurs risquent vite de se lasser ("Chouette ! Un autre *Orbe des dragons* !").

Pour les MD prêts à se dépenser sans compter, il est possible de faire jouer la totalité des *Orbes* d'une manière vraiment particulière. Dans ce cas, il faut commencer par créer (de toutes pièces) un monde de campagne articulé autour de huit royaumes majeurs (environ) que se partagent diverses races. Le pouvoir de chaque royaume repose sur un *Orbe des dragons*, et toute la logique de cet univers (les guerres, la diplomatie et les forces et faiblesses relatives de chaque contrée) repose sur les artefacts. Les royaumes possédant un *Orbe* inférieur à celui de leurs voisins doivent en permanence se méfier d'eux ou s'allier entre petits pour résister aux grands. De la même manière, ceux qui détiennent les plus puissants artefacts sont sans doute de véritables empires auxquels les autres sont inféodés. Les possesseurs des artefacts sont peut-être tous maléfiques, à moins que certains ne soient bons. Le MD doit définir tout cela avant de pouvoir lancer sa campagne.

Une fois les détails réglés, il convient de centrer l'action sur les *Orbes* restants. Le fait de récupérer un (ou plusieurs) des quatre artefacts restants mettra forcément en péril l'équilibre politique de la campagne. Naturellement, chaque roi ou empereur désire s'emparer de ces *Orbes* perdus tout en empêchant les autres d'en faire autant, ce qui fait naître moult possibilités de conflits, de diplomatie et d'intrigues. Il est possible que les personnages ne voient pas un seul *Orbe* au cours de la campagne, mais les objets auront toujours une influence sur les événements qui se produisent autour d'eux.

Quelle que soit la manière dont le MD choisit d'utiliser les *Orbes*, les PJ ne doivent pas être autorisés à les garder. Peut-être la meilleure solution consiste-t-elle à récupérer l'un des artefacts et à le donner au roi de façon à ce que la contrée tout entière bénéficie de la protection de l'objet. Les personnages ont ainsi la satisfaction du devoir accompli sans conserver l'*Orbe*. Les dragons sont, eux aussi, extrêmement intéressés par ces artefacts, et il est possible qu'ils exigent que les PJ leur remettent tous ceux qu'ils trouvent. Il se peut également que les personnages doivent détruire un *Orbe* par trop dangereux, et puis, les voleurs existent, alors autant faire appel à eux.

Pouvoirs

Comme cela est indiqué ci-dessus, les *Orbes des dragons* sont définis par trois facteurs distincts : leur couleur, leur âge et leur personnalité. La couleur détermine le type de pouvoirs auquel chaque artefact peut avoir accès, tandis que l'âge indique à quel niveau de maîtrise ils sont employés et la personnalité de quelle manière il est possible de les utiliser (et comment ils sont révélés au possesseur de l'objet). Ce dernier facteur affecte également la nature de la malédiction qui frappe le propriétaire de l'*Orbe*.

En plus des pouvoirs variant en fonction de leur âge et de leur couleur, les *Orbes* possèdent quelques propriétés communes que leur confère leur statut de puissants objets magiques. Comme ceux des autres artefacts, ces pouvoirs sont, soit constants, soit invoqués.

Pouvoirs communs

Constants. Quiconque se trouve à moins de 3 mètres d'un *Orbe* prend le TAC0, la CA et les jets de sauvegarde du dragon emprisonné dans l'artefact (qui



Orbes des dragons

sont tous calculés en fonction de l'âge et de la couleur de l'objet). Ceux qui bénéficient de ces avantages sont également immunisés contre le souffle des dragons de même type que celui de l'*Orbe*.

Tous les *Orbes* peuvent communiquer télépathiquement avec les créatures qu'ils voient (dans un rayon de 20 mètres). Les personnalités enfermées sont également conscientes de ce qui les entoure et capables de détecter une créature cachée ou invisible (comme un dragon normal de leur catégorie d'âge). C'est ensuite la personnalité de l'artefact qui détermine si l'information est communiquée au personnage.

Invoqués. Chaque *Orbe* fonctionne comme une *boule de cristal* un peu particulière permettant d'entrer en contact avec n'importe quel autre *Orbe* (il faut toutefois connaître l'identité de ce dernier pour que cela soit possible).

En touchant l'artefact et en prononçant le mot de commande approprié, il est possible d'invoquer les pouvoirs suivants, dont la puissance est déterminée par l'âge et la couleur de l'artefact : souffle du dragon emprisonné (trois fois par jour) et génération de l'*aura de terreur* d'un dragon (trois fois par jour). Le possesseur de l'objet peut également jeter les sorts (et utiliser les facultés spéciales) spécifiques au dragon en question.

Enfin, chaque *Orbe* permet à son possesseur d'utiliser un pouvoir de *domination* contre tout dragon de même couleur, distant de moins de 100 mètres. La victime a droit à un jet de sauvegarde contre les sorts, mais au lieu du malus de -2 normalement imposé par le sort (qui prend aussi logiquement en compte les ajustements de Sagesse), le jet n'est ici modifié que par la différence d'âge entre l'*Orbe* et le dragon agressé. Plus la personnalité emprisonnée est âgée, plus les chances de succès sont donc élevées. Par exemple, si l'artefact renferme l'esprit d'un vieux dragon rouge (catégorie d'âge 8) et que l'on s'en sert pour en attaquer un juvénile (catégorie d'âge 4), ce dernier verra son jet de sauvegarde pénalisé de -4. Si les forces en présence avaient été inversées, le jet de sauvegarde aurait été à +4.

Le possesseur de l'artefact peut tenter de dominer tous les dragons se trouvant à portée, mais il lui est impossible d'attaquer plus de 1 adversaire par round. Ce pouvoir peut être utilisé à volonté.

Pouvoirs liés à la couleur

Un dragon de couleur différente est enfermé dans chaque *Orbe*. Les douze possibilités existantes sont les suivantes : argent, blanc, bleu, bronze, cuivre, airain, noir, nuages, ombre, or, rouge et vert. Tous les pouvoirs de ce type doivent être invoqués et sont utilisables dans les limites indiquées pour chacun d'eux.

Pour vous faciliter la vie, le nombre de dés de vie de base de chaque dragon est indiqué entre parenthèses juste après la couleur.

Argent. (15 DV) L'*Orbe* du dragon d'argent est capable de soigner. Une fois l'an, il peut ressusciter 2d10x10 morts dans un rayon de 100 mètres. Toutes les dépouilles que l'on cherche à affecter doivent être présentes au moment où le pouvoir est utilisé. Lorsque l'on tente de rappeler d'entre les morts des PJ ou des PNJ importants, il faut effectuer normalement les jets de survie à la résurrection. Pour ce qui est des gens normaux, considérez qu'ils reviennent tous à la vie. Le pouvoir de l'artefact fait également la distinction entre amis et ennemis, ce qui est particulièrement utile lorsque l'on cherche à ramener à la vie une unité éliminée en plein combat.

Blanc. (11 DV) Lorsque le possesseur de l'*Orbe* invoque ce pouvoir, tous ses alliés situés dans un rayon de 100 mètres sont pris d'une véritable frénésie guerrière. Ils combattent alors sans prendre garde à leur propre survie, tant est grande leur envie de massacrer l'ennemi. En termes de jeu, cela se traduit par 2 dés de vie supplémentaires, un bonus de +2 au TAC0, aux dégâts et à tous les jets de sauvegarde, ainsi qu'une immunité contre les charmes, les illusions et la terreur. Ce pouvoir n'est guère conseillé pour les PJ, mais il peut rendre une unité de combat proprement terrifiante. Il est utilisable une fois par mois.

Bleu. (14 DV) Le personnage peut cracher un éclair rebondissant d'un adversaire à un autre, à la manière du sort *chaîne d'éclairs*. Il est possible de toucher autant de cibles que l'*Orbe* a de DV, mais contrairement au sort, les dégâts infligés restent constants du début à la fin. Ce pouvoir peut être utilisé une fois par jour.

Bronze. (14 DV) Le possesseur de cet *Orbe* peut faire appel au pouvoir d'*interrogation de l'imago* une fois par mois. Mais quelle que soit l'entité contactée, cette faculté ne permet jamais d'obtenir le moindre renseignement sur l'endroit où se trouvent les autres artefacts (ni sur les pouvoirs de ces derniers).

Cuivre. (13 DV) Les dragons de cuivre sont par

nature espiègles, et cet *Orbe* peut générer une version particulièrement puissante du sort *suggestion de masse*. Le pouvoir est centré sur l'artefact et affecte une surface de 10 mètres de rayon. Toutes les créatures (autres que le possesseur de l'*Orbe*) prises dans la zone dangereuse sont automatiquement affectées si elles ont moins de dés de vie que le dragon (pas de jet de sauvegarde). Celles qui ont davantage de DV ne sont en rien menacées par la *suggestion de masse*. Le pouvoir doit se conformer à toutes les règles concernant le sort du même nom (la suggestion doit donc être compréhensible et raisonnable). Il peut être utilisé une fois par semaine.

Airain. (12 DV) Dès qu'il prononce le mot de commande, le personnage fait apparaître un *cercle de poussières solaires*. Ce pouvoir est utilisable une fois par mois.

Noir. (12 DV) S'il connaît le mot de commande approprié, le possesseur de l'*Orbe* peut déclencher une *tempête acide* dans un rayon de 30 mètres. Cette tourmente persiste durant 1 round par dé de vie du dragon et inflige les dégâts suivants : 1d4 points lors des trois premiers rounds, 1d6 au cours des trois suivants, et 1d8 par la suite. La *tempête acide* ne peut être appelée qu'une fois par mois.

Nuages. (14 DV) Il suffit de toucher cet artefact pour faire apparaître une *tempête vengeresse*. Contrairement au sort de quête du même nom, le temps de formation ne dure que 1 round. Ce pouvoir est utilisable une fois par mois.

Ombre. (12 DV) Le pouvoir de cet *Orbe* lui permet d'aller chercher l'essence du Demi-Plan des Ombres, une région particulièrement dangereuse du Plan Éthéré. Une fois par an, le possesseur de l'objet peut envoyer une région du Plan Primaire dans le Demi-Plan des Ombres. La zone affectée occupe un diamètre de 100 mètres par dé de vie du dragon emprisonné, l'*Orbe* se trouvant nécessairement en son centre. Lorsque le mot de commande est prononcé, l'artefact, son propriétaire et les environs partent aussitôt dans le Demi-Plan des Ombres. La région transportée de la sorte reste en ce lieu inquiétant pendant 1 an, à la suite de quoi elle revient sur le Plan Primaire. Mais tant qu'ils se trouvent sur le Demi-Plan des Ombres, les individus déplacés de la sorte risquent de se faire attaquer par les résidents de l'endroit (dragons d'ombre, ombres lentes, molosses d'ombre et pire encore). Tous les moyens permettant de voyager entre les plans permettent de se rendre du Primaire au



Demi-Plan des Ombres (en passant le plus souvent par le Plan Éthéré).

Sur le Plan Primaire, la zone arrachée est remplacée par de la matière issue du Demi-Plan des Ombres : des voiles de ténèbres toujours changeants qui l'emplissent totalement. Et de la même manière que les habitants du Plan Primaire sont déplacés par ce sort, les monstres du Demi-Plan des Ombres peuvent également être transportés, et pourquoi pas s'attaquer par la suite à la région du Plan Primaire dans laquelle ils sont arrivés.

Or. (16 DV) Cet *Orbe* a le pouvoir de contrôler tous les autres dragons. C'est là une faculté qu'il n'est possible d'invoquer qu'une seule et unique fois par an. Quand le mot de commande est proféré, l'artefact appelle un nombre de dragons égal à son nombre de DV + 1d6. Ces grands reptiles sont du même âge que l'esprit enfermé dans l'*Orbe*, mais leur couleur est déterminée par le MD. Tous doivent être convoqués en même temps. Ils servent fidèlement le possesseur de l'artefact pendant 3d6 jours et obéissent de leur mieux aux instructions qui leur sont communiquées.



Orbes des dragons

Ils rejettent toutefois tout ordre qu'ils jugent futile ou suicidaire, ou qui les pousse à attaquer d'autres dragons de leur espèce. Il est possible de les appeler pour qu'ils combattent au côté d'une armée opposée à un adversaire bien plus nombreux (ils peuvent, en effet, faire basculer l'issue de la bataille par leur simple présence), mais ils refusent de s'affronter entre eux si on le leur ordonne (par exemple, dans l'espoir de réduire le nombre de dragons existant). Par contre, s'il est impossible d'obliger un dragon rouge de se jeter sur l'un de ses congénères, cela ne le gêne en rien de s'en prendre, par exemple, à un bleu.

Au terme des 3d6 jours indiqués, les dragons retrouvent leur libre arbitre. Contrairement à ce qui se produit dans la plupart des convocations, ils ne cherchent pas alors à se venger de celui qui les a appelés, car ils considèrent que quiconque possède l'*Orbe* a le droit de leur imposer une telle servitude temporaire. Mais si jamais l'individu qui les a fait venir venait par la suite à tomber entre leurs griffes, il ne faudrait pas qu'il s'attende à ce qu'ils fassent preuve de clémence. Les dragons maléfiques le tueront vraisemblablement sans autre forme de procès, tandis que ceux qui sont d'alignement bon auront de bonnes chances de lui demander un service égal à celui qu'ils lui ont rendu.

Rouge. (15 DV) Le pouvoir de l'*Orbe* du dragon rouge est le plus terrifiant de tous, ce qui explique qu'il n'est utilisable qu'une fois par an. Dès que le mot de commande est prononcé, l'artefact libère un rayon d'énergie qui s'enfonce jusqu'au cœur de la Terre. 2d12 heures plus tard, le sol est secoué par un violent *tremblement de terre*. Les secousses ne cessent de croître, et un volcan émerge à l'endroit exact où le rayon a frappé le sol. Il entre aussitôt en éruption et surgit lentement de terre, devenant une véritable montagne au bout de plusieurs semaines. La dévastation frappe une zone de 1 000 mètres de rayon par dé de vie du dragon rouge enfermé dans l'*Orbe*. Toutes les constructions du secteur (villes, routes, châteaux, etc.) sont détruites et les édifices magiques (s'il y en a) doivent réussir un jet de sauvegarde contre choc violent pour éviter le même sort. Les temples ont, quant à eux, droit à un jet de sauvegarde contre les feux magiques. Les bâtiments qui survivent au désastre deviennent de petits îlots de stabilité. Par exemple, un temple situé au centre du cône pourrait se retrouver perché en équilibre au bord du cratère du volcan. S'il se trouve un peu plus loin, il a sans doute échappé par miracle à la coulée de lave qui a ravagé tous les environs.

Vert. (13 DV) Le pouvoir de cet *Orbe* n'est efficace qu'en forêt ou dans les régions boisées. Lorsque son propriétaire le lui ordonne, il laisse échapper un rayon d'un vert repoussant. Cette attaque a une portée de 100 mètres et peut atteindre un arbre par DV de l'artefact. Tous les arbres touchés sont instantanément transformés en tertres errants. Ces monstres ne sont pas contrôlés par le possesseur de l'*Orbe*. Ils continuent d'exister durant 24 heures si on ne les a pas tués avant. Ce pouvoir est utilisable une fois par mois.

Pouvoirs liés à l'âge

Les pouvoirs des *Orbes* varient en fonction de leur couleur, mais aussi de la catégorie d'âge du dragon enfermé à l'intérieur. L'âge modifie le résultat de la plupart des pouvoirs des artefacts (par exemple, les dégâts délivrés par le souffle, les sorts maîtrisés et même parfois la zone d'effet du pouvoir lié à la couleur). Mais un âge avancé confère également un nombre toujours plus important de pouvoirs aléatoires.

La table de la page qui suit indique à quel type de pouvoirs l'*Orbe* peut prétendre, ainsi que le modificateur devant être pris en compte lorsque l'on détermine les effets des autres pouvoirs de l'artefact.

Personnalité des Orbes

Un dragon a été enfermé dans chacun de ces artefacts. Au fil des millénaires, ils ont tous réagi de manière différente à leur emprisonnement. Il vaut mieux que le MD créé lui-même la personnalité de l'*Orbe* en fonction de l'âge et de la couleur choisis, mais douze exemples suivent.

La personnalité du dragon est d'une importance vitale. Contrairement aux autres artefacts, les *Orbes* ne se contentent pas de faire ce qu'on leur dit, et les personnages ne tarderont pas à se rendre compte qu'il leur faut communiquer avec le dragon pour obtenir son aide (par exemple, en le flattant, en lui faisant des promesses, en le menaçant ou encore en lui offrant un trésor). La personnalité de chaque *Orbe* a également un impact sur la *possession* qui guette le propriétaire de l'objet.

Table 3 : Pouvoirs des Orbes

Orbe du Nouveau-Né (nouveau-né, -6 DV)	1 pouvoir de la **Table 12 : Combat**
Orbe de la Première Mue (très jeune, -4 DV)	1 pouvoir de la **Table 12 : Combat**
	1 pouvoir de la **Table 17 : Élémentaires (air)**
Orbe des Premières Écailles (jeune, -2 DV)	2 pouvoirs de la **Table 12 : Combat**
	1 pouvoir de la **Table 17 : Élémentaires (air)**
Orbe du Dragonet (juvénile, +0 DV)	2 pouvoirs de la **Table 12 : Combat**
	2 pouvoirs de la **Table 10 : Abjurations**
Orbe du Drake (jeune adulte, +1 DV)	2 pouvoirs de la **Table 15 : Détection**
	2 pouvoirs de la **Table 12 : Combat**
	1 pouvoir de la **Table 10 : Abjurations**
Orbe du Serpent (adulte, +2 DV)	2 pouvoirs de la **Table 12 : Combat**
	1 pouvoir de la **Table 22 : Bonne fortune**
	2 pouvoirs de la **Table 10 : Abjurations**
Orbe du Dragon (âge mûr, +3 DV)	2 pouvoirs de la **Table 12 : Combat**
	1 pouvoir de la **Table 18 : Élémentaires (feu)**
	1 pouvoir de la **Table 22 : Bonne fortune**
	1 pouvoir de la **Table 15 : Détection**
Orbe de l'Amasseur d'Or (Vieux, +4 DV)	3 pouvoirs de la **Table 12 : Combat**
	1 pouvoir de la **Table 23 : Soins**
	1 pouvoir de la **Table 24 : Immunités**
Orbe du Grand Serpent (très vieux)	3 pouvoirs de la **Table 12 : Combat**
	2 pouvoirs de la **Table 10 : Abjurations**
	1 pouvoir de la **Table 23 : Soins**
	1 pouvoir de la **Table 27 : Déplacement**
Orbe du Drake de Feu (vénérable)	3 pouvoirs de la **Table 12 : Combat**
	2 pouvoirs de la **Table 10 : Abjurations**
	1 pouvoir de la **Table 23 : Soins**
	1 pouvoir de la **Table 27 : Déplacement**
	1 pouvoir de la **Table 24 : Immunités**
Orbe du Vieux Ver (ver)	3 pouvoirs de la **Table 12 : Combat**
	2 pouvoirs de la **Table 24 : Immunités**
	1 pouvoir de la **Table 27 : Déplacement**
	1 pouvoir de la **Table 31 : Puissance personnelle**
	1 pouvoir de la **Table 18 : Élémentaires (feu)**
Orbe du Dragon Éternel (grand ver)	4 pouvoirs de la **Table 12 : Combat**
	3 pouvoirs de la **Table 24 : Immunités**
	2 pouvoirs de la **Table 31 : Puissance personnelle**
	1 pouvoir de la **Table 27 : Déplacement**
	1 pouvoir de la **Table 18 : Élémentaires (feu)**
	1 pouvoir de la **Table 22 : Bonne fortune**



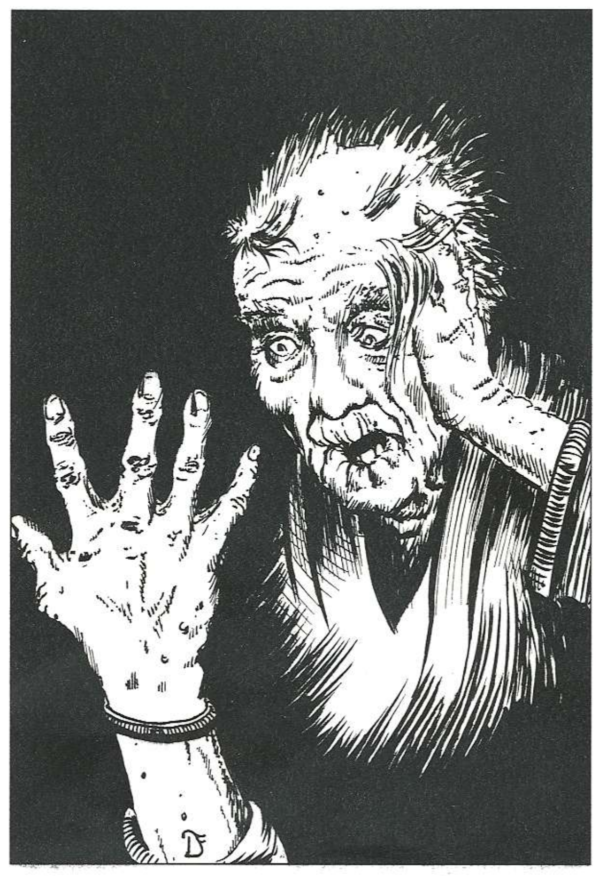
Orbes des dragons

- **Naïf.** Ce dragon continue à avoir foi en les êtres qu'il rencontre, malgré tout ce qui lui est arrivé au fil des siècles. Il espère toujours que quelqu'un le délivrera de sa prison et part d'ailleurs du principe que c'est le but principal de son propriétaire (c'est de cette manière qu'il justifie les tentatives de *possession* auxquelles il le soumet).
- **Acariâtre.** Ce dragon est enfermé depuis si longtemps dans son *Orbe* qu'il a appris à ne plus croire aux mensonges de son maître. Têtu et récalcitrant, il ne manque pas une occasion de refuser de se servir de ses pouvoirs. Nul ne mérite son aide, vu que personne n'a l'intention de le libérer un jour. C'est par la menace et par la ruse qu'on a la meilleure chance de le faire agir, encore que le dragon n'hésite pas à prendre des initiatives s'il juge que le pouvoir invoqué peut nuire à son maître.
- **Sournois.** L'esprit de ce dragon est malicieux et cherche en permanence à s'évader. Il n'hésite pas à mentir à son possesseur ni à l'abuser sciemment si cela peut lui permettre d'être libéré. Il est toutefois incapable de mentir lorsqu'on lui pose une question directe (par exemple, si son maître lui demande s'il y a des créatures invisibles à proximité, l'*Orbe* est obligé de dire la vérité). Il adore prétendre qu'il possède des pouvoirs qui le dépassent en fait totalement, dans l'espoir que cela lui permettra d'échapper à sa prison.
- **Patient.** Ce dragon préfère penser au long terme et attendre son heure (qui, il en est persuadé, finira bien par venir un jour). D'ici là, il sommeille et réfléchit, se distrayant en élaborant des théorèmes et autres pensées philosophiques d'une grande complexité. Quand on ne l'utilise pas activement, il se renferme dans sa coquille et se désintéresse totalement du monde qui l'entoure. Même lorsque l'on se sert de lui, il est impossible de le faire agir dans la précipitation, car il insiste pour faire appel à ses pouvoirs à son rythme. Il prend un plaisir certain à voir son maître céder à la panique.
- **Impatient.** Ce dragon veut sortir pas plus tard que tout de suite! Il en a vraiment assez de son emprisonnement et refuse de faire quoi que ce soit, sauf s'il est persuadé que cela le rapproche un peu plus de la liberté. Son impatience se manifeste même lorsque la situation ne le concerne pas directement (il ne cesse, par exemple, d'inciter son maître à agir plutôt que de perdre son temps à attendre).
- **Curieux.** Ce dragon a trouvé le moyen de lutter contre l'ennui que lui procure sa condition : en accroissant ses connaissances. Il veut toujours tout savoir, surtout lorsque l'on fait appel à lui. Son possesseur devra souvent lui expliquer pourquoi il doit utiliser tel ou tel pouvoir (ce qui peut bien évidemment l'inciter à demander des explications plus poussées). Pire encore, lorsque l'on répond à ses questions, cela a souvent tendance à raviver ses souvenirs et à le faire partir dans de longues digressions.
- **Blasé.** Ce dragon est enfermé dans son *Orbe* depuis une éternité et a la sensation d'avoir tout vu. Ce qui arrive à son possesseur ne l'intéresse en rien. Il ne répond pas lorsqu'on lui demande d'agir en cas de besoin urgent, se moque du bien comme du mal et n'espère qu'une chose : qu'un événement particulièrement grotesque viendra vaincre pour un temps son ennui perpétuel. Il faut être particulièrement subtil pour convaincre cet *Orbe* d'utiliser ses pouvoirs (les menaces restent, quant à elles, sans effet).
- **Haineux.** Le dragon est fou de rage contre ceux qui l'ont emprisonné, ceux qui se sont servis de lui au fil des siècles et même contre tous ceux qui ne sont pas, comme lui, enfermés. Il réagit avec hostilité en présence de tout être vivant, et surtout de son maître si ce dernier lui demande quoi que ce soit. Chaque fois qu'il le peut, il tente de mettre l'existence de son possesseur en péril (en interprétant ses ordres comme il l'entend ou en le menant à sa perte à l'aide de "conseils" mal intentionnés). Comme tous les autres *Orbes*, il est incapable de mentir lorsqu'on lui pose une question directe, mais n'a pas son pareil pour causer la mort des inconscients.
- **Désespéré.** Ce dragon a depuis longtemps abandonné. Il sait qu'il ne s'échappera jamais de sa prison et que cela ne vaut même pas la peine d'essayer. Les promesses et les récompenses n'ont aucun sens pour lui, pas plus d'ailleurs que les menaces. Toute action est vaine, et il lui arrive même parfois de penser que seule la passivité lui permettra d'atteindre la délivrance. Ceux qui désirent faire appel à ses pouvoirs doivent le convaincre que cela servira à quelque chose et que le monde ne pourra en être que meilleur (ou pire, selon l'alignement de l'esprit).
- **Stoïque.** Ce dragon-là est résigné, mais il n'a pas

abandonné. Au lieu de cela, il essaye de prendre la situation du bon côté tout en cherchant le moyen de s'évader. Il se sait incapable de changer son destin, mais fait tout son possible pour améliorer l'ordinaire en réclamant paiement chaque fois que l'on désire faire appel à lui (la somme devant être versée aux autres dragons de son espèce).

- **Fou.** Le passage des siècles a fini par avoir raison de ce dragon, que son emprisonnement perpétuel a fait sombrer dans la démence. Il est impossible de prédire comment il réagira dans une situation particulière. Il est parfois joyeux et prêt à coopérer, tandis qu'à d'autres moments il ne cesse de délirer au sujet d'ennemis imaginaires. Il adore ergoter pour le simple plaisir de s'entendre parler et ne se prive pas de rendre l'existence de son maître aussi difficile que possible.
- **Paniqué.** L'idée qu'il ne pourra peut-être jamais sortir de sa prison affole totalement ce dragon. Il est prêt à tout, quels que soient les risques qu'il puisse encourir (et son maître avec lui) si cela le rapproche un peu plus de la liberté. Il échappe ainsi à son possesseur pour se laisser tomber du haut d'une falaise ou encore dans un bain d'acide, quand il ne s'interpose pas lorsqu'un puissant sort se dirige dans sa direction... tout cela dans l'espoir que l'*Orbe* finira un jour par se briser.

Malédiction. Les *Orbes* ne s'accompagnent que des plus simples malédictions qui soient, mais ce sont également les plus dangereuses. Comme chaque *Orbe* est occupé par l'esprit d'un dragon, quiconque le touche s'expose à deux attaques : la *possession* et la *transformation*. Quelle que soit sa personnalité, l'artefact tente de transformer son maître en dragon de la même couleur que lui, tout en prenant le contrôle de son corps. Si l'*Orbe* parvient à mener son entreprise à bien, le dragon est enfin libre, tandis que l'âme de son ancien maître va se perdre dans le néant.



Méthodes de destruction suggérées

- Le dragon peut être libéré si quelqu'un se sacrifie et accepte de se retrouver piégé à sa place dans l'*Orbe* (il faut pour cela utiliser un sort de *réceptacle magique*).
- Les douze *Orbes* doivent être broyés simultanément sous la Grande Meule des Dieux.
- Il faut aller à la recherche des créateurs des *Orbes*, à l'aube des temps, pour leur demander comment détruire les objets.



Orgue mystique de Heward

L'*Orgue mystique de Heward* est un instrument de musique proprement gigantesque, un orgue démesuré et sans pareil. Sa console se présente sous la forme d'un fer à cheval et propose trois claviers, différents ; le premier est en ivoire et obsidienne, le deuxième en jade et lapis-lazuli, et le troisième en acier et airain. Les jeux, ou boutons, sont en ivoire et disposés en trois rangées de neuf : une au centre et une autre de chaque côté. Enfin, neuf pédales de palissandre permettent d'obtenir les notes graves.

Mais ce sont les tuyaux de l'*Orgue* qui lui confèrent sa voix. Chacun est activé par un esprit élémental. Tous les tuyaux sont en or et en argent, mais certains ne font que quelques centimètres de haut tandis que d'autres atteignent presque le plafond de l'endroit où l'instrument est installé.

Comme l'orgue est inamovible et ne peut être exposé aux éléments, on le découvre toujours dans une cathédrale ou autre lieu spacieux similaire (qui n'est pas nécessairement le même chaque fois). Parfois, c'est un temple en ruine ou encore une caverne gigantesque dans les entrailles de la Terre. Le fait que l'*Orgue* se retrouve toujours dans un endroit de ce type constitue d'ailleurs l'un de ses pouvoirs.

Histoire

Il y a bien longtemps, alors que l'âge des elfes touchait à sa fin et que celui des hommes commençait à peine, Heward, Patron des Bardes, fut pris d'un grand désespoir. Il avait presque atteint le statut de demi-dieu, car en ce temps, les hommes pouvaient encore s'élever de la sorte. Pendant des siècles, il avait écouté avec bonheur les chants des elfes, qu'il avait tous appris. Mais ses frères humains n'avaient pas de temps à perdre avec de telles pratiques. Déterminé à enseigner à l'Humanité l'art de la composition et de la musique, Heward se voua à la création d'un objet qui serait source de joie et d'émerveillement pour tous. De longues années s'écoulèrent, mais il parvint enfin à achever son grand-œuvre, l'*Orgue mystique*.

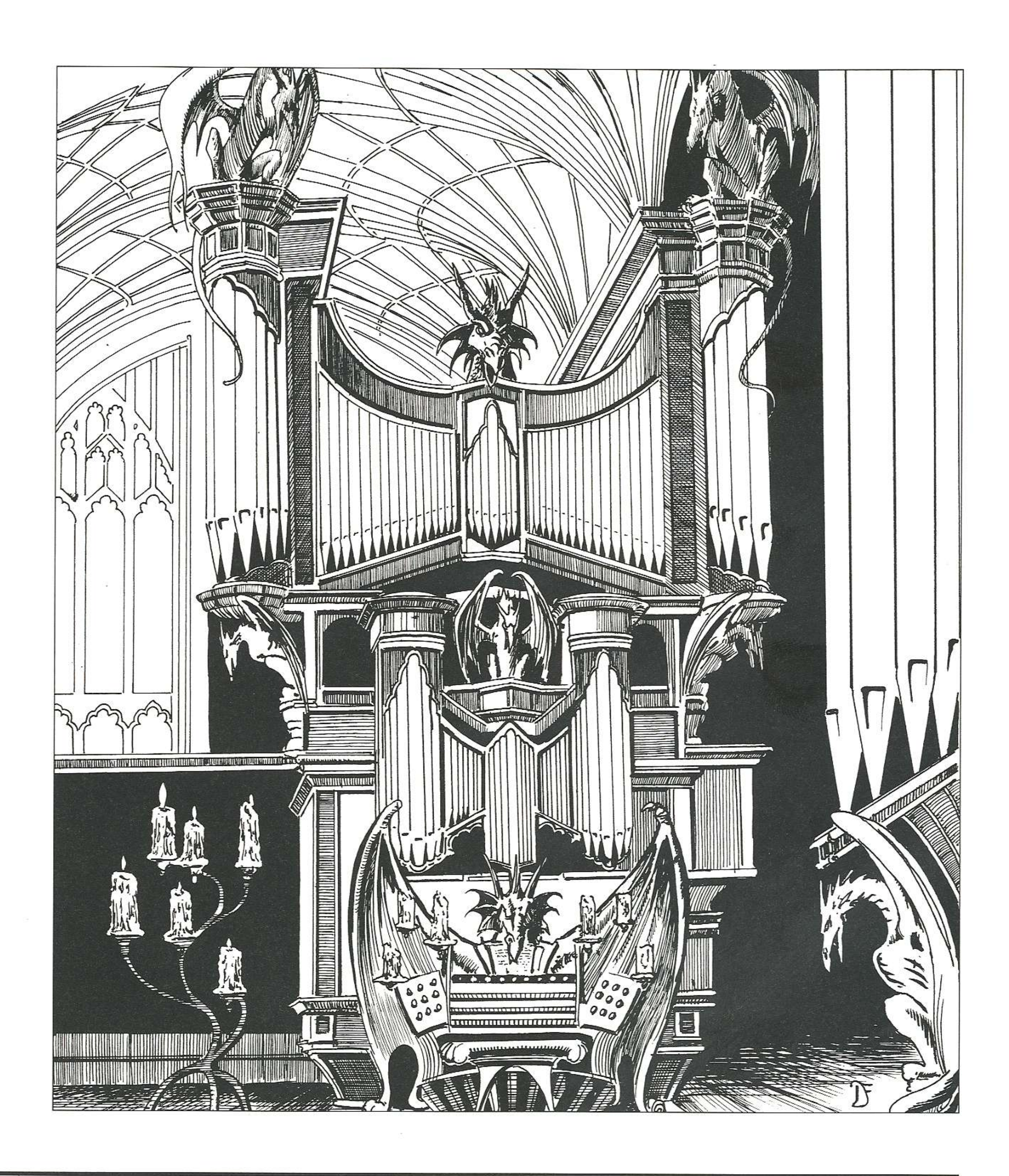
On prétend que les mélodies qu'il jouait à l'aide de l'*Orgue* avaient été volées aux rossignols et qu'aucun être humain ne pouvait les entendre sans se sentir emporté. Même les farouches elfes et les acariâtres nains sortaient de leur repaire lorsque Heward s'installait derrière son instrument. Parmi ceux qui venaient l'écouter, certains se sentaient par la suite tenus de propager l'inspiration qu'il leur avait communiquée. Il leur apprit ce qu'étaient l'harmonie et la composition en leur enseignant comment produire une musique époustouflante. Ces hommes et ces femmes allèrent ensuite à la rencontre de leurs semblables, et c'est ainsi que Heward inspira les premiers bardes. On prétend même que chaque fois qu'il jouait, la terre malade retrouvait toute sa beauté, la pluie tombait quand il le souhaitait, et même le soleil restait quelques instants de plus dans le firmament.

Même les dieux se rendirent compte de ce qu'avait accompli Heward, et certains furent jaloux de lui. Ceux-là s'adressèrent aux souris résidant dans la grande salle où l'*Orgue* avait été installé, leur disant : "Le grand Heward vous traitera bientôt de vermine avant de vous chasser de chez lui à l'aide de sa musique. Allez vite ronger son orgue avant que cela se produise." Et comme les souris étaient stupides, elles obéirent à ces instructions. Peut-être, comme l'avancent certains, les coupables furent-ils les dieux des elfes, qui craignaient que l'*Orgue* fasse disparaître les chants de leur peuple, à moins qu'il ne se soit agi de quelque autre divinité. Quoi qu'il en soit, les mélodies de l'*Orgue* changèrent et les notes ratées furent aussitôt volées par des créatures malfaisantes. C'est ainsi que les harpies obtinrent leur voix, et les sirènes leur chant envoûtant. Enragé par la traîtrise des souris, Heward joua un dernier morceau qui les condamna à rester petites et humbles de toute éternité. Puis il disparut avec son *Orgue*.

C'est du moins ce que prétend la légende...

Insertion dans la campagne

L'*Orgue mystique de Heward* est un artefact qui se prête tout particulièrement à une aventure en plusieurs parties, vu qu'il faut réunir plusieurs éléments avant de pouvoir l'utiliser. Comme cet objet est tout, sauf pratique (il est en effet intransportable et n'en joue pas qui veut), il y a de bonnes chances pour que les personnages ne partent pas d'eux-mêmes à sa recherche. Le MD doit donc leur fournir une bonne raison de le faire (elle pourra, par exemple, prendre la forme d'une menace que seule une mélodie correctement jouée sur l'*Orgue* permettra de contrer).





Orgue mystique de Heward

Compte tenu de l'histoire et de la nature de l'artefact, un péril tel que la disparition des bardes ou, pire encore, de la musique elle-même, semble particulièrement approprié. Une fois qu'ils ont pris connaissance du problème, les PJ doivent comprendre en quoi l'*Orgue* peut les aider. Il leur faut ensuite découvrir la mélodie qu'il faudra jouer, la pratiquer encore et encore (car le morceau doit être réalisé avec une perfection absolue), apprendre où se trouve l'*Orgue* et, bien entendu, s'y rendre. Il est clair que l'adversaire responsable de la menace énoncée plus haut ne les laissera pas faire et qu'il multipliera les tentatives pour les arrêter. Et, en chemin, les PJ devraient obtenir quelques indices leur permettant de découvrir des mélodies qui leur seront bénéfiques.

Au terme de l'aventure, les personnages peuvent, s'ils le souhaitent, conduire quelques expériences musicales à l'aide de l'*Orgue*, mais cela serait pour le moins téméraire de leur part. Si le MD désire ensuite faire disparaître l'artefact de sa campagne, celui-ci peut tout simplement se volatiliser dès qu'un morceau est mal joué.

Pouvoirs

Invoqués. Pour se servir correctement de l'*Orgue*, il faut connaître deux choses : le morceau à jouer et la manière dont les jeux de l'instrument doivent être réglés. Seule la combinaison d'un air donné et du réglage approprié génère un pouvoir magique. Il existe au moins vingt-trois pouvoirs différents, ce qui nécessite de connaître les vingt-trois morceaux correspondants (il peut évidemment y en avoir plus si le MD le souhaite). Chacun peut choisir sa liste de mélodies en fonction de ses goûts (nous vous conseillons tout particulièrement les morceaux classiques connus, que vous pourrez passer en stéréo au moment où l'un des personnages se prépare à jouer). Il vaut mieux effectuer une sélection aussi variée que possible de façon à ce que les joueurs connaissant un peu trop bien leur MD ne puissent deviner les airs qu'il a choisis. L'**Appendice C** vous propose une partition sur laquelle vous pourrez noter le titre de chaque morceau.

Les jeux sont désignés de la manière suivante : les vingt-six premiers sont "numérotés" de **A** à **Z**, le vingt-septième ayant droit au signe **!**. Chaque jeu peut être réglé selon huit positions différentes (de **1** à **8**) ; les réglages sont représentés par une succession de lettres et de chiffres (par désir de simplification, on ignore purement et simplement la position **1**). Ainsi, le réglage spécifique d'une mélodie donné pourrait s'exprimer **A7, G2, H3, I5, R6, S6, V2** et **!3**. L'ultime réglage (**!**) est particulièrement important, car s'il est erroné, la malédiction de l'*Orgue* se déclenche automatiquement. Une fois que tout est prêt, il est possible d'exécuter le morceau. Le personnage doit alors savoir jouer de l'orgue et réussir un test de compétence. En cas d'échec, le PJ n'a pas atteint la perfection et risque d'obtenir un effet néfaste.

Les effets produits par les vingt-trois mélodies reconnues par l'*Orgue* sont extrêmement variés. En voici une liste, mais le MD peut très bien effectuer sa propre sélection en fonction de son aventure.

5 pouvoirs de la **Table 31 : Puissance personnelle**
6 pouvoirs de la **Table 10 : Abjurations**
6 pouvoirs de la **Table 21 : Enchantements/Charmes**
3 pouvoirs de la **Table 11 : Cataclysmes**
3 pouvoirs de la **Table 13 : Conjurations**

Si la mélodie ou le réglage est erroné (ou si l'exécution est défaillante), le MD devrait lancer 1d10 et se référer à la table qui suit pour voir ce qui se produit.

1d10	Résultat
1-7	Aucun effet
8-9	Malédiction
10	Effet aléatoire

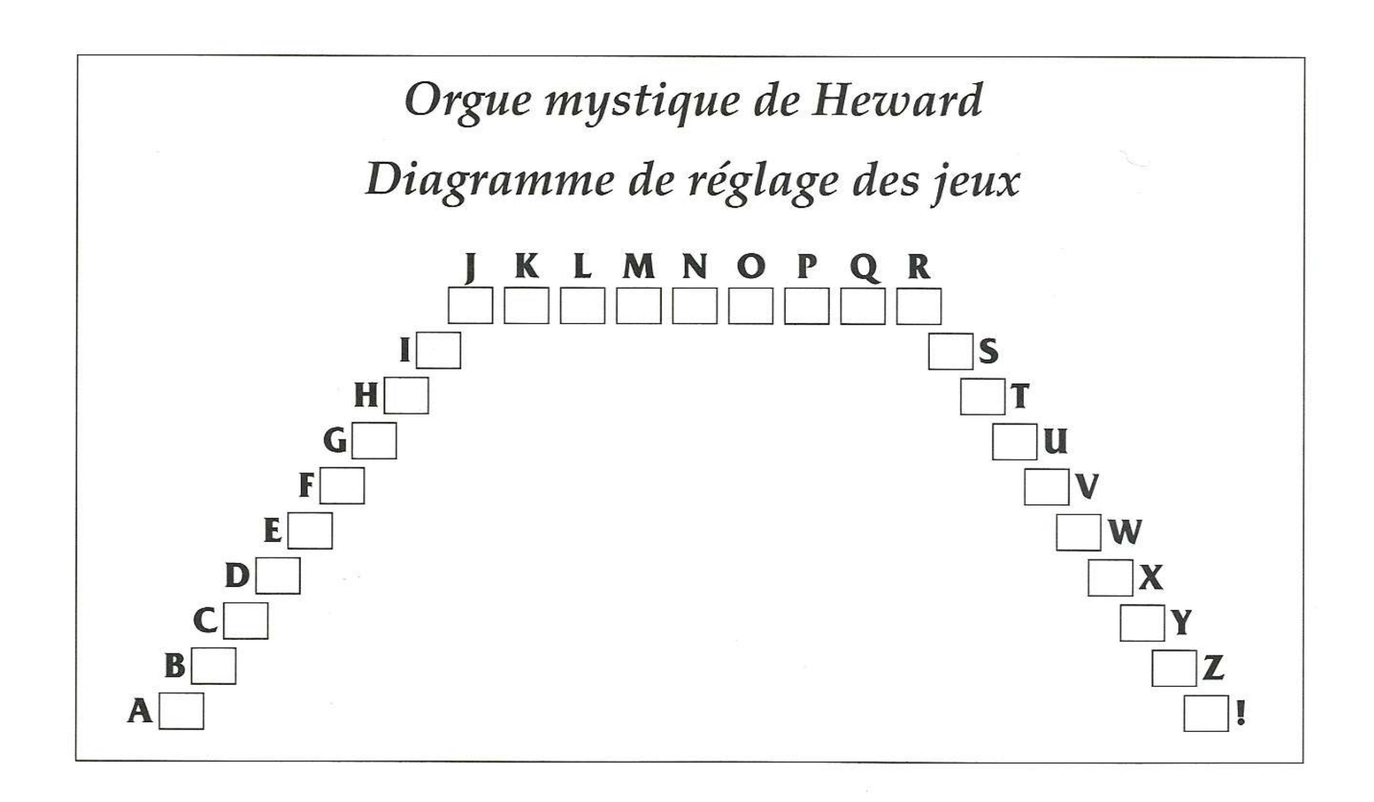
Malédiction. On prétend que seul Heward peut jouer de son *Orgue* sans jamais se tromper. Si un personnage déclenche la malédiction, toutes les créatures se trouvant dans la salle doivent réussir un jet de sauvegarde contre la mort (à -4) sous peine de sombrer dans la démence, torturées qu'elles sont par les notes discordantes sortant des tuyaux. Cette folie est permanente et les pauvres diables affectés errent par la suite dans le monde sans pouvoir supporter le moindre son (mais sans tolérer non plus le silence). Ils perdent toutes leurs capacités de classe (à l'exception de leurs points de vie et de leurs jets de sauvegarde) et sont joués par le MD. Cette démence ne peut être guérie que par un *souhait*.

Il est également possible qu'un personnage joue trop bien son morceau. Si son test de compétence donne un résultat final inférieur ou égal à 1, il s'est

laissé emporter par l'inspiration divine et a réussi à atteindre des sommets sur lesquels seul Heward évoluait jusque-là. Au terme du morceau, il est aussitôt pris d'un violent accès de mélancolie en comprenant que plus jamais il n'atteindra une telle perfection. Tous les membres de son auditoire doivent effectuer un test de Sagesse, et ceux qui le ratent parviennent à la même conclusion (les autres étant suffisamment sages pour ne pas se laisser affecter par cette déprime passagère). Les personnages affectés de la sorte n'éprouvent plus la moindre joie de vivre, car ils ont entendu la musique des sphères. Ils se laissent peu à peu dépérir, ne trouvant pas même la force de boire ou de manger.

Méthodes de destruction suggérées

- Il faut convaincre le Roi des Souris de mener une attaque concertée contre l'*Orgue*, car seuls ses sujets peuvent détruire l'instrument de l'intérieur.
- Il faut demander au pire musicien qui soit de jouer un morceau sur l'*Orgue*. La cacophonie résultante produit une telle explosion que l'artefact et la salle qui l'abrite sont aussitôt soufflés, de même que tous les environs à près d'un kilomètre à la ronde.
- L'*Orgue* peut être brûlé dans un incendie allumé à l'aide des partitions de tous les morceaux que Heward a joués au moins une fois.





Pièce de Jisan la Généreuse

La *Pièce de Jisan la Généreuse* est très prisée des marchands et crainte des califes. Il s'agit d'une pièce d'or toute simple, de la taille d'un dinar, qui arbore le symbole de Jisan des deux côtés. On ne la trouve qu'à Zakhara, Terre du Destin.

Histoire

La *Pièce de Jisan* est aussi vieille que la déesse du même nom, et c'est le plus souvent auprès de ses fidèles qu'on la retrouve. On prétend que c'est Jisan ou le Destin qui la donne à ceux qui en sont dignes, et qu'elle leur apporte richesse, sagesse, fertilité et longévité. La *Pièce* est un cadeau fait pour être partagé. Ceux qui tentent de la conserver plus longtemps qu'ils ne le devraient finissent toujours par le regretter. Personne n'a jamais possédé la *Pièce de Jisan* plus de sept ans.

Les bienfaits de la *Pièce de Jisan* sont redoutés par les califes parce qu'ils ne peuvent pas la contrôler. En effet, certains de ses possesseurs sont devenus si populaires qu'ils ont conduit des révoltes contre les califes oppresseurs. Les califes les plus sages ont marié leurs filles à ceux qui étaient bénis par la *Pièce* pour ainsi accéder à ses bienfaits.

Insertion dans la campagne

La *Pièce de Jisan* est souvent offerte par le Destin à ceux qui agissent noblement, et elle peut donc ainsi se retrouver entre les mains des personnages (peut-être en récompense d'une de leurs actions dont les autres auront bénéficié, par exemple, s'ils ont mis un terme à une sécheresse magique, rouvert une route commerciale d'importance ou encore s'ils ont fait abolir un impôt particulièrement injuste). Bien que cet artefact puisse être utilisé sans crainte par les individus au cœur pur, il attise toujours la cupidité et la jalousie des autres. Les daos, entre autres, le désirent depuis longtemps, mais ils ne sont pas les seuls à tenter de s'en emparer à la moindre occasion. Si les saints tueurs de la Paume Dorée en viennent un jour à décider que la *Pièce* revient à quelqu'un de véritablement méritant (eux, par exemple), ils n'hésiteront pas à menacer, racketter ou même abattre son possesseur pour s'en emparer. Le simple fait de détenir la *Pièce* devrait donc plonger les PJ dans les ennuis jusqu'au cou.



Pouvoirs

Constants. Le propriétaire de la *Pièce* gagne la compétence d'évaluation ou bénéficie d'un bonus de +4 s'il la possède déjà. Toutes ses affaires se passent toujours le mieux du monde, ses champs et ses vergers donnent d'excellentes récoltes chaque année et ses têtes de bétail mettent toujours bas des jumeaux.

Invoqués. Le personnage peut utiliser les sorts *croissance végétale, suggestion* (tous deux à volonté) et *contrôle du climat* (une fois par mois).

Aléatoires. 4 pouvoirs de la **Table 22 : Bonne fortune** et 1 de la **Table 31 : Puissance personnelle.**

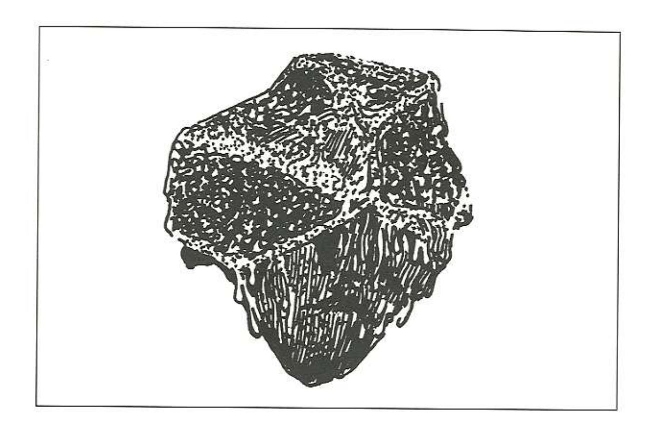
Malédiction. Ceux qui utilisent la *Pièce* pour aider les autres ne risquent pas de subir la moindre malédiction, mais il faut que leur assistance soit librement donnée, sans rien attendre en retour. Par contre, ceux qui se servent de l'artefact pour obtenir toujours plus de palais et de trésors sont pris d'une faim dévorante qui augmente en proportion de leur cupidité, à tel point qu'ils finissent par passer tout leur temps à boire et à manger. Pour se débarrasser de la malédiction, ils doivent donner la *Pièce* à un étranger.

Méthodes de destruction suggérées

- La *Pièce* doit être foulée au pied par un seigneur tanar'ri dans une contrée frappée par la famine.
- Un voleur ne connaissant pas le désir doit la couper en deux en la mordant violemment.
- Il faut la dissoudre dans les eaux du Styx.

Pierre de la mort

La *Pierre de la mort* est une relique maléfique de couleur noire, qui fait à peu près la taille d'un poing d'homme. Quand on la touche, elle est prise de pulsations faibles mais régulières, comme un cœur qui bat. Elle est tiède, humide et légèrement collante. Elle dégage une aura de Mal que les créatures intelligentes perçoivent aisément.



Histoire

D'aucuns prétendent que la *Pierre de la mort* provient d'un lointain culte oriental qui vénérait une grande salamandre de rivière. La secte était malfaisante et ses rites proprement ignobles. Des années durant, elle opéra au grand jour, et bien que tout le monde l'ait haïe, personne ne pouvait rien faire contre elle.

Mais l'âge de la terreur s'acheva lorsqu'une paysanne, dont les deux fils avaient été sacrifiés par le culte, décida de prendre les armes. Elle était âgée et ses voisins se moquèrent d'elle en déclarant qu'elle avait perdu la tête, mais elle pria tous les dieux de la justice pour qu'ils lui accordent la vengeance. Lors des cinq nuits suivantes, les cinq juges des hommes lui apparurent pour lui apporter courage, foi, pureté, pitié et puissance. Une fois nantie de toutes ces qualités, elle défia la salamandre. Leur combat fut terrible, mais la vieille femme finit par arracher le cœur de son adversaire et le jeta au loin.

La légende raconte que l'organe devint alors une pierre maléfique possédant de puissants pouvoirs. Au fil des siècles, la *Pierre de la mort* a fini par arriver en Occident, semant la mort et la destruction sur son passage. Mais cela fait longtemps qu'elle n'a plus été aperçue. Peut-être a-t-elle enfin été perdue une bonne fois pour toutes…

Insertion dans la campagne

Les personnages ne doivent trouver la *Pierre de la mort* que si le MD veut sérieusement les mettre à l'épreuve. Cet objet accorde, en effet, des pouvoirs fantastiques, mais seulement à un seul et unique individu (et ce sont ses compagnons qui en payent le prix). Le MD doit bien connaître ses joueurs avant de leur proposer un tel artefact, car il pourrait générer une certaine dissension au sein du groupe.

Pouvoirs

Constants. La *Pierre de la mort* confère à son possesseur toutes les facultés d'un nécromancien de même niveau. Le personnage connaît ainsi tous les sorts de nécromancie possibles pour son niveau, mais ne peut réviser que les sorts de cette école de magie. Il ne gagne pas le moindre point de vie ou point d'expérience en tant que nécromancien, mais continue de progresser normalement dans sa classe d'origine (chaque fois qu'il passe au niveau suivant, son niveau de nécromancien augmente d'autant). Il ne perd aucune des capacités de son ancienne classe et peut librement mêler les deux, en prenant chaque fois le meilleur TAC0 et les meilleurs jets de sauvegarde (etc.) possibles. Si le personnage est déjà magicien, le nombre de sorts auxquels il a accès est doublé, mais les sorts en bonus doivent tous provenir de l'école de nécromancie.

Malédiction. Pour que la *Pierre* continue de fonctionner, le plus proche compagnon du personnage doit être transformé en zombi. Un tel sacrifice est nécessaire chaque semaine, sans quoi l'artefact disparaît.

Méthodes de destruction suggérées

- La *Pierre de la mort* doit être incinérée dans les Flammes de la Vérité Pure.
- Elle doit servir à tuer un dieu de la mort.
- Il faut la donner à un homme qui n'a jamais été en vie.



Plume de Kuroth

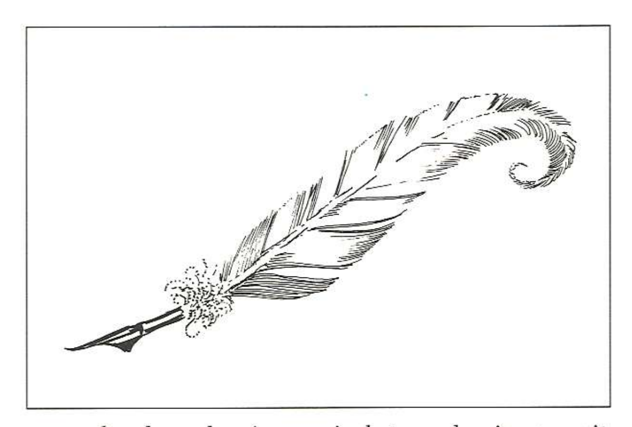
La *Plume de Kuroth* sert à écrire. Il s'agit d'une plume blanche de griffon adulte, à laquelle on a rajouté un bec en or.

Histoire

C'est au cours de l'Âge de Veth, au-delà des Terres Dévastées, qu'un apprenti magicien extrêmement doué mais peu discipliné décida de montrer à son maître toute l'étendue de son talent. Un jour où les tous les apprentis avaient été laissés seuls, Baalice (car tel était son nom) se faufila dans le bureau de son maître pour utiliser son livre de sorts. Il tenta de mener à bien ce qui semblait être une convocation toute simple, mais le sort se passa mal et deux dretchs arrivèrent directement des Abysses. Baalice parvint à les renvoyer, mais non sans perdre son bras droit et son meilleur ami, Julian. Bien que son bras fût par la suite soigné, Baalice ne cessa jamais de s'imaginer qu'il était désormais estropié. Bien vite, il devint incapable de supporter son échec et la mort de son ami. Il se persuada qu'il ne trouverait la paix que s'il parvenait à réparer sa faute, et voua donc ses jours et ses nuits à l'acquisition de connaissances ésotériques. Son souhait de rédemption tourna à l'obsession, à tel point qu'il finit par se dire qu'il ne pourrait parvenir à ses fins qu'en étant immortel. Il décida donc de devenir liche.

Une fois transformé, il s'installa dans une petite tour de pierre située en bord de mer. Il cherchait encore et toujours à réparer les dégâts qu'il avait causés, mais rien de ce qu'il faisait en ce sens ne le satisfaisait. Au fil des années, son obsession ne cessait de croître, jusqu'au jour où il entrevit une solution possible. Trois décennies durant, il déploya toute son énergie pour fabriquer un objet capable de modifier le cours des choses. Quand il en eut fini, il se dit qu'il allait enfin pouvoir corriger le cours de l'Histoire, mais il se rendit bien vite compte que chaque rectification qu'il effectuait était, chaque fois, insidieusement modifiée et ne menait qu'à de plus gros problèmes encore, même pour quelqu'un d'aussi puissant que lui. Fou de rage et de désespoir, il se mit alors en devoir de détruire sa *Plume*.

Mais un jour, un voleur particulièrement doué, du nom de Kuroth, entra dans une taverne située non loin de chez Baalice. Le brigand entendit quelques autochtones parler d'événements étranges se produisant du côté de la tour. Après s'être renseigné, il apprit qu'au cours des deux derniers mois, la tour de pierre avait été transformée en puissante forteresse, avant de devenir un tas de ruines fumantes puis de reprendre son aspect normal ! Intrigué, il s'infiltra dans la demeure de Baalice et y déroba quatre rubis, un saphir et une boîte en ébène ornée de gravures et dans laquelle se trouvaient la *Plume* et quelques feuillets de papier. Faisant la liste de ses nouvelles possessions, Kuroth inscrivit par erreur quatre rubis et quatre saphirs. Il s'aperçut alors à sa grande stupéfaction qu'il avait, en effet, bien huit pierres précieuses devant les yeux. Il comprit rapidement que la *Plume* était à l'origine des événements mystérieux qui se produisaient à la tour. Désireux de ne pas attirer l'attention, il inscrivit aussitôt : "Le précédent possesseur de cette plume pense qu'elle a été perdue, de même que quatre rubis et un saphir." Et comme il n'était pas sûr que cela suffirait, il ajouta : "Cette plume est la propriété de Kuroth, et on ne l'évoquera à partir d'aujourd'hui que sous le nom de plume de Kuroth."



Bien vite, Kuroth se retrouva à la tête de la guilde de voleurs locale et en charge de nombreuses affaires dans l'ensemble de la région. Après sa mort, ses plus proches associés secouèrent la tête avec incompréhension en se rappelant que Kuroth avait voulu tenir lui-même les livres de compte de la guilde.

Dans les années qui suivirent, la *Plume* passa de main en main et finit par aboutir chez un chef de caravane. Il la vendit au marchand Sharmana, en bougonnant que son meilleur attelage était mort après qu'il eut couché quelques mots sur le papier. Sharmana n'accorda aucune foi aux déclarations de cet homme superstitieux et il rangea la *Plume* dans un tiroir avant de l'oublier promptement. Six mois plus tard, sa fille chérie se noya accidentellement dans un lac. La peine de Sharmana fut si grande qu'il inscrivit

par la suite dans son journal intime : "Si seulement ma fille pouvait être à mes côtés." Les légendes de la région parlent encore de ce jour maudit où les restes putréfiés de la fille de Sharmana sortirent du trou où elle avait été enterrée...

Insertion dans la campagne

La *Plume de Kuroth* a le pouvoir de modifier le cours d'une campagne, car elle a pour effet d'accorder à son possesseur un nombre de *souhaits* illimité. C'est pour cette raison que les personnages ne devraient pas longtemps l'avoir en main (voire pas du tout) et que leur mission devrait plutôt consister à empêcher quelqu'un d'autre de s'en servir.

Pour éviter toute confusion, il vaut mieux que le MD demande aux joueurs de noter par écrit ce que souhaitent leurs personnages. Si le PJ qui utilise la *Plume* n'ordonne pas à cette dernière d'écrire sans fautes, toutes les erreurs peuvent être interprétées et modifiées par le MD (voir le paragraphe **Malédiction** pour de plus amples détails). Et il est important de se rappeler qu'aucun *souhait* n'est innocent; tous ont de graves répercussions.

Les personnages pourraient, par exemple, revenir à un petit village de pêcheurs après avoir débarrassé la région d'une horde de monstres, pour s'apercevoir que le petit bourg qu'ils avaient quitté est devenu une forteresse massive et pleine de monde. Alors qu'ils tentent de percer ce mystère, le monde continue de changer autour d'eux, jusqu'à ce que l'un d'entre eux soit à son tour affecté par le pouvoir de la *Plume* (il pourrait, par exemple, devenir garde du roi ou humble serviteur). Le PJ ne reconnaît pas ses anciens compagnons et ne se souvient que de son existence "normale", c'est-à-dire celle qui est désormais la sienne. Le reste du groupe doit trouver le moyen de rectifier la situation, tandis que le personnage affecté passe pour un temps sous le contrôle du MD en tant que PNJ. Évidemment, toute personne se rendant compte des pouvoirs de la *Plume* voudra vraisemblablement s'approprier l'objet, et le simple fait d'empêcher qu'elle tombe entre les mauvaises mains peut déjà constituer une aventure en soi.

Pouvoirs

Constants. L'utilisateur bénéficie des effets du sort *compréhension des langues* tant qu'il tient la *Plume* à la main. Un personnage illettré gagne également la compétence lecture/écriture pendant 1d4 heures (une fois par jour).

Invoqués. Le possesseur de la *Plume* peut modifier le cours des choses en couchant sur le papier ce qu'il désire voir se produire. L'effet de ce pouvoir est similaire à celui du sort *souhait* (magicien, niveau 9). La *Plume* ne peut être utilisée de cette manière qu'une fois toutes les 12 heures (et six fois par semaine maximum). Elle peut également rédiger ou dessiner à la perfection ce que son propriétaire dit ou voit (à condition qu'on le lui ordonne). Enfin, elle agit comme une *potion de détection des trésors* lorsqu'on la tient à la main (une fois par mois).

Malédiction. Si la *Plume* accorde, en effet, les *souhaits* de son possesseur, celui-ci doit en payer le prix. Tous les mots illisibles ou raturés disparaissent de la requête effectuée, et les termes mal orthographiés sont substitués par ce que la *Plume* connaît de plus approchant. Par exemple, si un personnage fatigué décide d'écrire : "Je souhaite voir cette côte disparaître" mais a le malheur d'inscrire "cotte" au lieu de "côte", le guerrier du groupe pourrait bien se retrouver sans armure!

Même les requêtes correctement libellées ont toujours un effet boomerang. En effet, la *Plume* est incapable de créer quoi que ce soit, elle se contente d'accorder ses *souhaits* à partir de ce qui existe déjà. Par exemple, un groupe demandant un immense trésor pourrait se retrouver enfermé dans la trésorerie du roi, tandis qu'un magicien pourrait se faire submerger par les livres anciens pour avoir demandé de nouveaux sorts (et dans le même temps, un royaume voisin subit les foudres de l'archimage local dont la bibliothèque a intégralement disparu).

Méthodes de destruction suggérées

- La phrase "La *Plume de Kuroth* n'a jamais été créée" doit être copiée cent mille fois à l'aide de l'artefact.
- Il faut retrouver la liche Baalice et lui rendre la *Plume*, après avoir fait en sorte qu'elle se rappelle que l'objet n'a pas été perdu.
- La *Plume* doit être ramenée dans le temps et donnée à Julian au moment de sa mort.



Puissant serviteur de Leuk-o

Le *Puissant serviteur de Leuk-o* est un impressionnant automate de métal noir et de cristal assombri auxquels ont été rajouté quelques métaux fibreux inconnus. Il fait 2,80 mètres de haut pour 1,50 mètre de largeur d'épaules et 1,80 mètre d'épaisseur. Sa forme ferait presque penser à un croisement entre un scarabée et un nain géant à la panse rebondie. Il possède deux jambes courtaudes, qui lui permettent de se déplacer d'une manière assez simiesque, et deux bras qui pendent presque jusqu'au sol.

À l'intérieur de son corps, un compartiment est conçu pour accueillir confortablement deux créatures de taille humaine (à condition qu'elles s'asseyent), mais jusqu'à cinq autres individus peuvent se trouver sur le *Puissant serviteur* lorsqu'il se déplace. Comme l'on pouvait s'y attendre, cette machine est extrêmement lourde (elle pèse près de 2 tonnes) et fait un bruit monstrueux quand on la met en marche.

Histoire

Beaucoup de gens pensent que le *Puissant serviteur de Leuk-o* fut construit par cette race ancienne et mystérieuse à laquelle on doit également la *Machine de Lum le Dément*. Les matériaux qui le composent (et l'expertise technique nécessaire à sa fabrication) restent sans pareil dans toute l'histoire humaine, ce qui interdit de les définir avec précision. Certains sages mettent en avant l'aspect extérieur de l'artefact et la qualité de sa construction pour assurer qu'il a été créé par un clan de nains aujourd'hui disparu. Mais pour leur part, les sages nains reconnaissent (certes à contrecœur) que jamais aucune référence n'a été faite à cette machine au cours de leur longue histoire.

Le *Puissant serviteur* fait son apparition dans les livres d'histoire au moment où il fut découvert par le tristement célèbre Leuk-o. Ce dernier était général des armées du Baron Lum, mais se retourna contre son maître lorsque cette machine destructrice tomba entre ses mains.

À l'aide du *Puissant serviteur*, Leuk-o mit sur pied une armée si puissante qu'elle valait celle de Lum. Les deux adversaires s'affrontèrent à de multiples reprises, mais sans qu'aucun des deux ne parvienne à prendre l'avantage. Enfin, lors de l'ultime bataille, Leuk-o et Lum se retrouvèrent personnellement face à face, et leurs artefacts libérèrent des pouvoirs destructeurs tels qu'ils n'ont toujours pas été surpassés. On raconte que leur combat ravagea un immense royaume, ne laissant qu'un désert stérile à la place.

Beaucoup de gens sont persuadés que le *Puissant serviteur* fut détruit au cours de cette bataille, mais certains pensent qu'il aurait disparu dans une déchirure dimensionnelle ouverte au cours du combat.

Insertion dans la campagne

Le *Puissant serviteur de Leuk-o* est une arme d'une terrible efficacité. Une armée commandée par cet automate deviendrait presque invincible. Les personnages rencontreront cet artefact dans des conditions où il est utilisé pour annihiler les forces du Bien, et ils auront alors à lever une armée suffisamment puissante pour réussir à vaincre un tel adversaire.

Comme quiconque utilise l'automate finit nécessairement par devenir un seigneur de la guerre chaotique, il ne faut pas que les personnages aient la possibilité de le conserver.

Le fonctionnement du *Puissant serviteur* nécessite de connaître de nombreuses phrases de commande, et les PJ devront donc vraisemblablement partir explorer des ruines millénaires pour espérer découvrir un ou plusieurs secrets de l'artefact.

Pouvoirs

Constants. Le *Puissant serviteur* est CA -6 et a 60 points de vie. Il ne peut être touché que par les armes au moins +2, et encore les armes contondantes ne lui infligent-elles que 1 seul point de dégâts par coup, tandis que les armes tranchantes voient leurs dégâts diminués de moitié (arrondissez à l'entier inférieur). Il possède 90 % de résistance à la magie et est totalement immunisé contre l'acide, le froid, la chaleur, le feu normal, le vide et l'eau. L'électricité, la foudre et le feu magique ne lui infligent que 20 % des dégâts normaux (là encore, arrondissez à l'entier inférieur), à moins que sa résistance à la magie ne l'en protège intégralement. Lorsqu'il est endommagé, le *Puissant serviteur* se régénère au rythme de 2 points de vie par round. Les individus qui se trouvent dans l'habitacle sont totalement protégés par sa carapace.

Invoqués. Le *Puissant serviteur* reste inerte jusqu'à ce que quelqu'un vienne en prendre le contrôle après avoir pénétré dans le compartiment interne. Si l'on



Puissant serviteur de Leuk-o



connaît les mots de commande appropriés, on peut lui ordonner d'ouvrir une trappe dans son dos. Une fois à l'intérieur de l'habitacle, on se retrouve face à un effrayant panorama de pédales, boutons, leviers et rouages permettant de contrôler la machine. On peut apprendre à utiliser le *Puissant serviteur* en faisant quelques essais (ce qui ne manquera pas de causer des dégâts alentour), à moins que l'on ne préfère se renseigner auparavant auprès de sages et de bibliothèques. Le MD est encouragé à rendre les séances d'essai aussi dangereuses que possible pour quiconque se tient à proximité.

L'automate est lent et gauche. Il se déplace avec une VD de 3 et doit cesser toute activité pendant 1 heure après 12 heures de fonctionnement (afin de recharger ses accumulateurs d'énergie électrique).

Au combat, le *Puissant serviteur* peut frapper une fois par round à l'aide de ses grands bras. Il attaque comme une créature à 10 DV (TAC0 11) et chacun de ses coups délivre 10-60 (1d6x10) points de dégâts.

La puissance de cet artefact est telle qu'il peut servir à détruire des châteaux et à réduire des fortifications en pièces (voir pour cela le *Guide du Maître* à la section **Situations de combat inhabituelles**, page 106). Lorsqu'on l'utilise comme arme de siège, chacun de ses coups fait autant de dégâts qu'un bélier. De plus, nombre de ses pouvoirs peuvent s'avérer très efficaces sur le champ de bataille.

Aléatoires. Le *Puissant serviteur* est l'une des plus terribles armes qui aient jamais été inventées. Il possède 6 pouvoirs de la **Table 28 : Attaque**, 6 de la **Table 25 : Sorts puissants** et 2 autres de la **Table 23 : Soins** (affectant uniquement les créatures situées dans l'habitacle). Là encore, on ne peut se servir d'un pouvoir qu'en sachant quelles commandes utiliser. Chacun de ces pouvoirs consomme une grande quantité d'énergie, égale à 1 heure de fonctionnement de l'automate.

Malédiction. Le *Puissant serviteur* est avide de combat et de sang. Chaque fois que l'un de ses pouvoirs est utilisé, son conducteur doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts sous peine de se retrouver ivre d'une rage destructrice pendant 24 heures. Au cours de ce laps de temps, l'artefact est mis à contribution pour ravager tout ce qu'il peut atteindre.

En outre, l'automate fait courir à son utilisateur le risque de *transformation*. Tout personnage affecté par ce pouvoir devient peu à peu chaotique neutre.

Méthodes de destruction suggérées

- Il est possible de détruire le *Puissant serviteur* au combat, à condition de lui infliger suffisamment de dégâts.
- Il se peut qu'il existe une phrase de commande que même Leuk-o ignorait et qui oblige l'automate à s'autodétruire. Il est impossible de dire quelle serait la puissance de l'explosion (et la zone affectée), mais elle doit nécessairement être extrêmement violente vu qu'elle libérerait d'un seul coup toute l'énergie magique contenue dans l'artefact.
- Des textes anciens expliquent comment détruire le *Puissant serviteur* à l'aide de la *Machine de Lum le Dément*, et l'on prétend que Lum lui-même était persuadé qu'un réglage particulier de sa *Machine* permettait d'annihiler l'automate (mais s'il l'avait découvert, il ne s'en servit jamais).

Psychométron de Nerad

Le *Psychométron* est une pierre précieuse translucide faisant un peu moins de 3 centimètres de diamètre. Elle est montée sur un serre-tête en or et en peau de carru. La gemme est un cercle parfait, qui luit même dans la plus profonde obscurité. Sans même prendre en compte la valeur magique, elle serait sans doute suffisante pour payer la rançon d'un roi. Cet objet est originaire du monde de DARK SUN®.

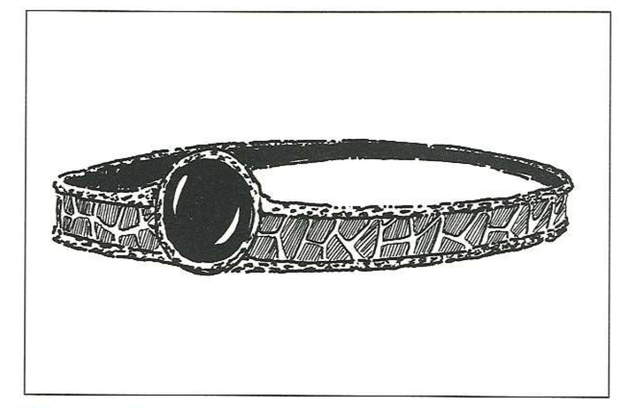
Histoire

Il y a six âges de cela, un puissant psioniste et préservateur, du nom de Nerad le Sage, se fit connaître dans les terres stériles qui bordent la Mer Pulvérulente. Après avoir erré dans la région et aidé les gens au cœur pur, il fut peut-être le premier à tenter de se transformer en avangion.

Il connut une fin pour le moins spectaculaire, car le Dragon lui-même finit par le traquer et lui lancer un défi. Piégé, il se retrouva dans l'incapacité d'éviter le combat. Sachant qu'il allait être vaincu, il donna son objet le plus cher (le merveilleux *Psychométron*) à l'une de ses servantes et lui ordonna de s'enfuir avec. La jeune femme amena l'artefact jusqu'à une communauté villichi des Plateaux. Depuis ce temps, le *Psychométron* est utilisé par les Villichis lorsqu'ils sont agressés.

Insertion dans la campagne

Le *Psychométron* est un artefact psionique, qui n'a donc de raison d'être que dans les campagnes où les pouvoirs mentaux sont autorisés. Un personnage de DARK SUN® tentant de suivre les traces de Nerad ou de Korgunard bénéficierait énormément de l'aide de cet objet. De plus, la gemme prodigue des défenses mentales suffisamment puissantes pour qu'un groupe de héros puisse se permettre de s'attaquer à un roi-sorcier ou à l'un des grands monstres des terres dévastées. Mais les Villichis croient dur comme fer que l'objet leur appartient, et ils ne manqueront pas d'exiger son retour.



Pouvoirs

Constants. Le *Psychométron* dégage, en permanence, une aura de 1,50 mètre de rayon conférant un bonus de +2 à tous les jets de sauvegarde et au score de pouvoir pour la discipline de télépathie. Il fonctionne également comme un *réceptacle* recelant 150 PFP et pouvant alimenter les facultés psioniques de son propriétaire (les PFP se régénèrent au rythme de 25 par heure). Il dégage aussi une aura de *non-détection* empêchant de surveiller le personnage, que ce soit par magie ou à l'aide de facultés psioniques.

Invoqués. Quand le *Psychométron* se trouve dans la zone d'effet d'un sort de profanateur, il peut protéger les alentours, à condition de dépenser 1 PFP par mètre de rayon du cercle de terre qu'il lui faut ainsi défendre.

L'artefact peut également utiliser les facultés psioniques suivantes : aversion, contact, crainte, éclipse, guérison complète, lien mental, navigation radiale, obstacle spirituel, téléportation et vision de l'aura.

Malédiction. La puissante personnalité de l'avangion Nerad est indissociable du *Psychométron*, et le propriétaire de l'artefact s'expose donc au risque de *possession*. L'objet tente de mettre un terme à l'esclavagisme et à l'oppression, ce qui explique qu'il pousse son propriétaire à mettre un terme au règne des rois-sorciers et du Dragon.

Méthodes de destruction suggérées

- Il faut provoquer un tremblement de terre en faisant en sorte que le sol avale l'artefact.
- Le *Psychométron* doit être maintenu dans le noir absolu pendant 99 ans.



Rossignol merveilleux de la Reine Elhissa

Le *Rossignol merveilleux* est un superbe oiseau mécanique chanteur. Il est en or, ses plumes sont détaillées avec une précision extrême, ses yeux sont en cristal et une petite clef permet de le remonter. Il se présente dans une cage dorée.

Histoire

La Reine Elhissa fut la dernière d'une lignée de souverains équitables qui traitaient leurs sujets avec justice et ne toléraient pas la pauvreté dans leur royaume. N'ayant aucune famille, elle s'entourait d'oiseaux chanteurs, son préféré étant un rossignol qu'elle aimait plus que tout. Chaque soir, elle s'asseyait et l'écoutait chanter avec émerveillement. Mais l'oiseau finit par mourir, et le jour de l'anniversaire de la reine, en plus. Elhissa le pleura longtemps. Inquiets pour leur bien aimée souveraine, ses sujets envoyèrent quérir les plus grands bardes, mages et artisans du pays. Ces derniers œuvrèrent toute une année durant, et la reine reçut le *Rossignol merveilleux* en cadeau pour son anniversaire suivant. La musique produite par l'artefact était si pure et si belle que les tourments d'Elhissa fondirent comme neige au soleil.

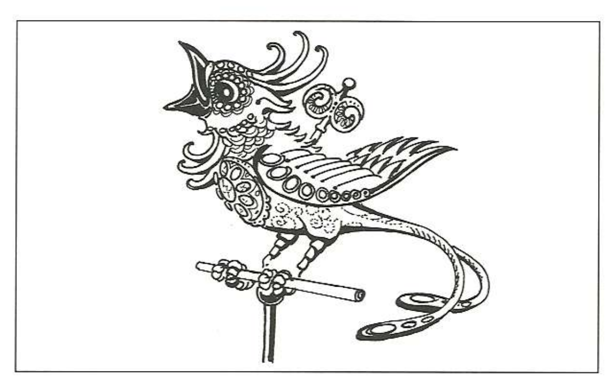
Insertion dans la campagne

Le *Rossignol* peut être utilisé par n'importe qui et offre d'excellentes opportunités d'interprétation.

Les terres de la Reine Elhissa peuvent, par exemple, être envahies par des barbares qui lui dérobent son artefact. Elle loue alors les services d'un groupe de héros pour qu'ils lui ramènent son trésor.

Pouvoirs

Invoqués. La base de la cage s'orne d'une fente horizontale dotée de cinq crans. Il suffit de bouger le petit levier d'un cran à l'autre pour que le *Rossignol* se mette à chanter, chacun de ses chants étant associé à un pouvoir différent. Si la cage se trouve en intérieur, l'artefact affecte la pièce tout entière. Dans le cas contraire, le pouvoir prend effet comme s'il avait été jeté par un magicien de niveau 20.



Cran	Pouvoir
1	*Bénédiction* (sept fois par jour)
2	*Musique des sphères* (cinq fois par jour)
3	*Vigilance indéfectible de la sentinelle sacrée* (une fois par semaine)
4	*Zone de vérité* (une fois par semaine, pas de jet de sauvegarde)
5	*Émotion* (une fois par jour). Si aucune *émotion* n'est choisie par son possesseur, le *Rossignol* en sélectionne une au hasard (auquel cas le pouvoir dure 2d4 rounds). Les *émotions* choisies perdurent tant que le personnage se concentre.

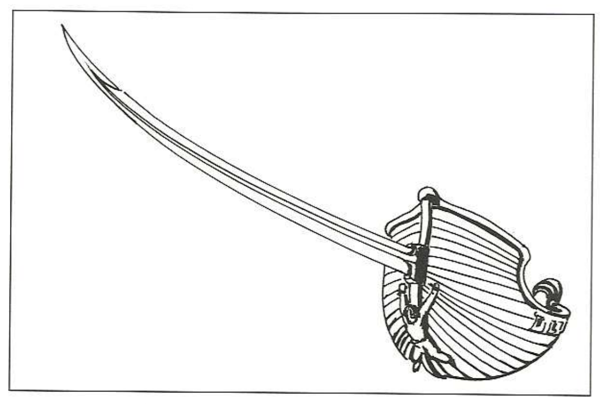
Malédiction. Le propriétaire du *Rossignol* retombe peu à peu en enfance et se met à fuir, paniqué, pendant 2d4 rounds à la vue des monstres. Chaque nuit, il y a 50 % de chances qu'il ait trop peur pour dormir, ce qui l'empêche de réapprendre ses sorts et de récupérer des points de vie par le repos. S'il ne dort pas durant 3 nuits consécutives, il est extrêmement vaseux, ses déclarations deviennent incohérentes et tous ses scores de caractéristiques sont amputés de 1 point. Il est également obligé de toujours dire la vérité. Enfin, il perd 1 niveau d'expérience chaque mois. S'il se débarrasse du *Rossignol*, les effets négatifs se résorbent peu à peu, et les niveaux perdus sont récupérés au même rythme où ils avaient disparu (1 par mois).

Méthodes de destruction suggérées

- Le *Rossignol* doit être offert au roi des oiseaux chanteurs.
- Il doit être brisé par un gnome bricoleur fort comme un titan.
- Il faut lui jouer le morceau le plus atroce qui soit sur l'*Orgue mystique de Heward*.

Sabre de l'Astre Noir

Le *Sabre de l'Astre Noir* est une arme très particulière qui semble tout droit sortie d'un autre temps. Sa lame est en cristal noir, non-réfléchissant (il est immédiatement manifeste qu'il ne s'agit pas de métal). Sa poignée est en argent et s'orne d'une garde impressionnante représentant un marin accroché sous la coque d'un bateau. Malgré sa taille imposante, il est nettement plus léger qu'un sabre d'abordage normal. On le trouve généralement dans les campagnes de SPELLJAMMER®.



Histoire

On prétend que le *Sabre de l'Astre Noir* fut façonné dans un vieux port caché au beau milieu des Larmes de Selune (dans la sphère de cristal de Toril). Son premier possesseur était un capitaine pirate que l'on ne connaît plus désormais que sous le sobriquet de l'Astre Noir, son propre nom ayant disparu au profit de celui de son arme. Mais tout le monde se souvient, par contre, que ce capitaine était l'un des plus grands pirates qui soient, et que son mépris pour la pitié n'avait d'égal que ses talents de navigateur. Depuis sa mort (encore que les avis soient partagés sur ce point), le *Sabre* est passé de main en main. Son dernier propriétaire était Elsun, capitaine de la *Griffe de dragon*. Cette dernière fut tuée après que son vaisseau a eu maille à partir avec un navire de guerre elfique, et l'on prétend que le *Sabre* passa par-dessus bord au cours du combat. Il serait actuellement en train de dériver au gré du Flux entre Tærre et Krynn.

Insertion dans la campagne

Bien que le *Sabre* soit originaire de l'univers de SPELLJAMMER®, il n'existe aucune raison empêchant de le trouver ailleurs. Ses pouvoirs s'appliquent, en effet, dans tous les mondes où il y a des bateaux et des pirates.

Les pouvoirs de cet artefact sont utiles, mais pas de nature à déséquilibrer une campagne. Les personnages peuvent donc le conserver un bon moment.

Le MD peut se servir des rumeurs faisant état de la survie de l'Astre Noir (le capitaine pirate) pour lancer plusieurs aventures gravitant autour de l'arme. Dans certains ports reculés, les PNJ peuvent même penser que le personnage arborant le *Sabre* n'est autre que l'Astre Noir lui-même... et la tête de ce dernier est toujours mise à prix ! Il est également possible que le capitaine soit désormais devenu une sorte de liche et qu'il cherche à récupérer son bien.

Pouvoirs

Constants. Le *Sabre* confère un bonus de +2 aux jets d'attaque et de dégâts. Il améliore également de 2 points la CA de son porteur.

Invoqués. L'artefact peut générer un sort de *ténèbres sur cinq mètres* (à volonté) n'affectant pas son possesseur. Grâce à lui, le personnage devient également compétent dans tous les types de navigation et d'expertise maritime (aucune chance d'échec).

Aléatoires. 3 pouvoirs de la **Table 12 : Combat**.

Malédiction. Le *Sabre* est "occupé" par un esprit de pirate (Int 19, Ego 20). Il est capable de parler et le fait souvent, de préférence d'une voix de stentor (il affectionne tout particulièrement les blagues grivoises et les chansons de corps de garde). Il se distrait en injuriant copieusement les individus les plus costauds qu'il vient à croiser et se moque totalement que son porteur se fasse tuer (il en trouvera bien un autre, de toute façon). Le personnage est également exposé à une *transformation* visant à le changer en pirate au cœur noir qui recherche toujours un autre navire à piller (et qui a un peu trop souvent recours à des expressions classiques du type "Pièce de huit").

Méthodes de destruction suggérées

- Le *Sabre* doit être attaqué par la puissance de feu combinée de toute l'Armada Elfique.
- Il doit être broyé par la collision de deux comètes.



Sceau de Jafar al-Samar

Le *Sceau* est une jarre dorée, haute d'un petit mètre et contenant quatre génies qui symbolisent les quatre éléments. Il est scellé par un bouchon en plomb et arbore une plaque en argent portant le nom de Jafar. On ne le trouve qu'à Zakhara.

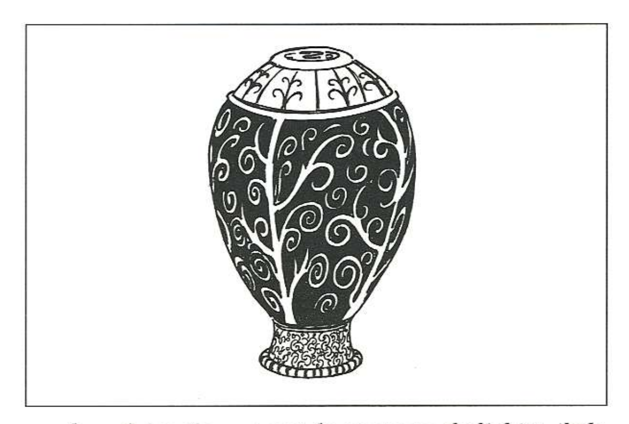
Histoire

Le *Sceau* fut créé il y a bien longtemps par Jafar l'Incomparable, premier sha'ir, à une époque où les quatre seigneurs génies, jaloux de son pouvoir, avaient envoyé une armée harceler le peuple de Zakhara. Tant que le *Sceau* resta entre les mains de Jafar, les génies n'eurent d'autre choix que d'obéir aux hommes, de la même manière que les daos doivent aujourd'hui servir les hommes-yacks. Ce fut l'âge d'or de Zakhara. Mais après la mort de Jafar, ses stupides élèves se disputèrent pour déterminer à qui irait le *Sceau*. Leurs propres génies en profitèrent pour s'emparer de la jarre, que personne n'a plus jamais revue depuis.

Insertion dans la campagne

Le *Sceau* a été caché avec soin par les génies, à tel point qu'il est aujourd'hui presque impossible de le retrouver (il est protégé par des génies gardiens et tueurs, quelque part en bordure du monde). Les personnages ne doivent découvrir cet artefact que si le MD souhaite qu'ils puissent détenir un pouvoir hors du commun sur les quatre seigneurs génies (afin de les forcer à coopérer, par exemple). Il ne faut pas non plus leur permettre de le conserver, mais la destruction du *Sceau* a de terribles conséquences. Tous les sha'irs deviennent automatiquement les ennemis du propriétaire de l'artefact, car ils désirent l'acquérir à tout prix et craignent sa puissance. Dès que quelqu'un utilise le moindre pouvoir du *Sceau*, tous les génies savent que l'objet a trouvé un nouveau propriétaire, mais ils ignorent où se trouve ce dernier. Les personnages devraient bien vite s'apercevoir que le simple fait de conserver le *Sceau* constitue une occupation à plein temps.

C'est pour cette raison qu'il vaut mieux faire disparaître l'artefact de la campagne dès qu'il n'est plus nécessaire. La méthode la plus simple consiste sans doute à permettre aux génies de le récupérer. Si les PJ se laissent aveugler par la cupidité et tentent à tout prix de garder le *Sceau*, le simple fait de le leur arracher peut donner lieu à une aventure à part entière. Dès



que les génies s'emparent de nouveau de l'objet, ils le cachent bien loin des yeux des mortels.

Pouvoirs

Constants. Le propriétaire du *Sceau* acquiert les capacités d'un sha'ir de son niveau (s'il est déjà sha'ir, il gagne 4 niveaux supplémentaires). L'artefact fonctionne également en permanence comme un *parchemin de protection contre les génies* ; aucun génie ne peut le détruire ou faire du mal à son possesseur.

Invoqués. Le personnage peut exiger des services (qui ne sont en aucun cas des *souhaits*) d'un nombre de génies ne dépassant pas son score de Sagesse.

Aléatoires. 1 pouvoir de chacune des **Tables 17-20 : Élémentaires (air, terre, feu et eau)**.

Malédiction. Chaque fois que le possesseur de l'objet demande à un génie de lui rendre service, il doit réussir un test de Charisme, sans quoi la créature reste de marbre. De plus, les génies qu'il parvient à commander grâce au *Sceau* le haïssent plus que tout et, bien qu'ils soient incapables de l'attaquer, ils agissent en sous-main pour lui nuire. Le porteur de l'artefact est donc poursuivi par une incroyable malchance et des tracas plus ou moins importants (ces incidents et coïncidences pour le moins étranges sont le fait de génies avides de vengeance).

Méthodes de destruction suggérées

- Le *Sceau* doit être transporté à dos de tortue dans chacun des temples de Zakhara, où un prêtre moraliste devra, chaque fois, le bénir.
- L'artefact doit être lavé par le souffle d'une âme, amolli par l'eau de la vie, soigné par une étincelle solaire et enfin ouvert par le cœur de la montagne.
- Il faut le placer sur le front du Dieu Oublié.

Sceptre à dents

Le *Sceptre à dents* est un os d'une grande solidité, sur lequel ont été fixées des dents humaines. Il semble avoir été fait à partir d'un fémur et les dents y ont été plantées par la racine. Il est décoré sur toute sa longueur de runes et de spirales étranges, et sa poignée est en cuir d'inix.

Histoire

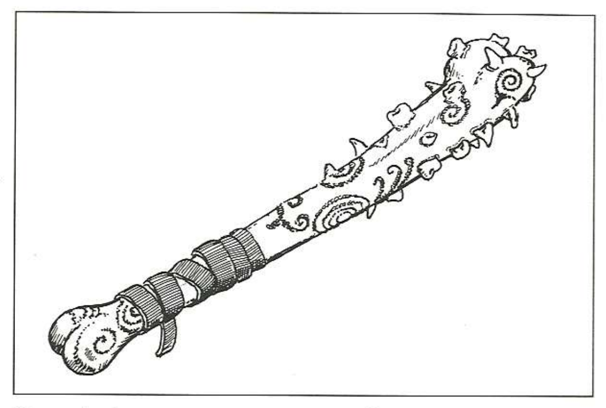
On pense généralement que le *Sceptre à dents* est l'œuvre d'un puissant profanateur du nom d'Atlak-Ta, qui fut le gardien des fétiches de Lalali-Puy voici plus de six cents ans et qui servit fidèlement l'oba de Gulg durant plus de onze décennies. À la mort d'Atlak-Ta, l'un de ses apprentis, Habbak, s'empara du *Sceptre* avant de disparaître. L'objet refit par la suite surface entre les mains d'un autre profanateur, Xactan, qui vivait seul sur les Plateaux. Xactan était un explorateur qui se spécialisait dans la fouille des ruines anciennes et qui disparut, il y a de cela sept ans, au cours de l'une de ses expéditions.

Insertion dans la campagne

Le *Sceptre à dents* est un excellent ajout à l'arsenal magique d'un magicien malfaisant. C'est un artefact maléfique, mais dont la puissance reste raisonnable. Il peut également servir à tenter les PJ mages, car une fois qu'ils auront commencé à l'utiliser, il leur sera difficile de s'en séparer. C'est également un excellent but de quête. Un puissant magicien ou un roi-sorcier peut ainsi exiger que les PJ trouvent le *Sceptre* et le lui ramènent en remboursement d'une dette qu'ils ont contractée à son égard, à moins qu'il ne se contente de les menacer d'une mort atroce s'ils refusent de lui obéir.

Pouvoirs

Constants. Cet artefact fonctionne comme un *sceptre d'absorption* et peut emmagasiner autant de niveaux de sorts qu'il a de dents à sa surface. Il possède actuellement un total de 33 dents, et il y a 10 % de chances que l'une d'entre elles "tombe" chaque fois que l'on utilise une charge du *Sceptre*.



C'est également une arme +2 infligeant 1d8+2 points de dégâts par coup. Enfin, il procure un bonus de +2 au jet de sauvegarde contre les sorts de nécromancie.

Invoqués. Tout magicien frappé par le *Sceptre* subit les dégâts normaux et doit effectuer un jet de sauvegarde contre les sorts. S'il le rate, il oublie aussitôt 1d6 de ses sorts restants (en commençant par les plus hauts niveaux). Ces sorts sont transférés dans l'esprit du porteur du *Sceptre*, qui peut les utiliser comme s'il était magicien (s'il est déjà mage, il les ajoute tout simplement à sa liste de sorts disponibles).

Malédiction. L'artefact fait subir une *transformation* à son propriétaire afin de le rendre chaotique mauvais. Pire encore, chaque fois que l'on fait usage du pouvoir invoqué du *Sceptre* (le vol de sorts), il existe 5 % de chances que l'artefact transfère l'esprit de la victime (au lieu de ses sorts) dans le corps du personnage. Le PJ devient aussitôt un PNJ. Il conserve ses capacités mentales (compétences, sorts et facultés psioniques), mais prend les caractéristiques physiques du corps dans lequel il se retrouve. Quant à son enveloppe charnelle abandonnée, elle se comporte en zombi et meurt au bout de 1d4+2 jours.

Ce processus peut être inversé en déclenchant la malédiction dans l'autre sens ou à l'aide d'un *souhait*.

Méthodes de destruction suggérées

- Le *Sceptre* devient inerte lorsque toutes les dents en sont tombées.
- Il faut rendre toutes les dents à leurs propriétaires d'origine (qui sont morts et enterrés depuis longtemps).



Sceptre aux Sept Morceaux

Le *Sceptre* est un morceau de bois noir tout simple, long de 1,50 mètre et qu'il est possible de scinder en 7 segments faisant respectivement 10, 12, 15, 20, 25, 30 et 38 centimètres. Ils s'emboîtent dans cet ordre, et le *Sceptre* s'élargit progressivement du premier au dernier morceau. Cet artefact provient, à l'origine, du monde de GREYHAWK®.

Histoire

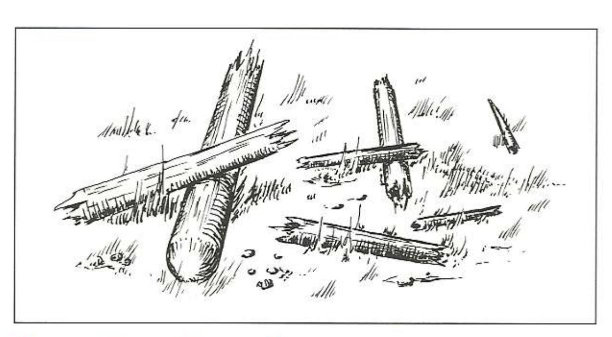
En des temps immémoriaux, une grande guerre faisait rage entre les Ducs des Vents d'Aaqa (gardiens de la Loi) et la Reine du Chaos. Ces deux forces opposées cherchaient à se détruire avec une telle ferveur qu'elles n'avaient que faire du Bien ou du Mal. Chacune prenait plus ou moins l'avantage au gré des fortunes de la guerre, mais aucune des deux ne parvenait à l'emporter.

Puis la Reine du Chaos nomma un nouveau commandant : Miska, l'Araignée-Loup, un être si brutal et abominable qu'elle en fit son prince consort. Les forces du Chaos bénéficièrent d'un important regain d'énergie avec la venue du maléfique Miska, et les Ducs des Vents commencèrent à entrevoir avec crainte le spectre de la défaite.

C'est pour cette raison qu'ils chargèrent les Capitaines de la Loi de contenir l'ennemi, tandis qu'eux-mêmes combinaient tous leurs pouvoirs pour créer un splendide *Sceptre* d'ébène. Munis de cet artefact, ils reprirent le combat lors de la bataille de Pesh. Là, ils confièrent l'arme aux Capitaines de la Loi, à qui ils donnèrent pour instruction d'annihiler l'armée du Chaos.

Une terrible bataille fit rage des semaines durant, sans qu'aucune des deux armées parvienne à prendre l'avantage. Enfin, les Capitaines de la Loi réussirent à encercler Miska et, avant que les légions du Chaos puissent se porter au secours de leur général, ils tuèrent le monstre en le transperçant d'un coup de *Sceptre*. Tous les combattants furent pétrifiés l'espace d'un instant par le hurlement de douleur de l'Araignée-Loup. Le sang maléfique d'un Miska agonisant s'écoula le long du *Sceptre*, et les deux essences primordiales et opposées se mêlèrent, avec pour conséquence que l'artefact se brisa en sept morceaux. L'explosion résultante catapulta Miska dans un autre plan, et personne ne sait où il se trouve aujourd'hui. Les soldats de la Reine du Chaos tentèrent alors de ramasser les segments du *Sceptre*, mais les Ducs des Vents intervinrent et dispersèrent les sept morceaux aux quatre coins de l'univers.

Depuis ce temps, les agents de la Reine traquent en permanence les segments du *Sceptre*. On murmure, en effet, que si la chaotique souveraine parvenait à mettre la main sur les sept morceaux, elle pourrait reformer l'artefact et s'en servir pour ramener Miska à son côté, après quoi la guerre reprendrait de plus belle.



Insertion dans la campagne

Le MD voudra sans doute réserver l'usage du *Sceptre aux Sept Morceaux à un* PNJ, car le propriétaire de l'artefact voit son alignement transformé et devient si loyal qu'un paladin n'est pour lui qu'un mécréant dénué de tout principe. Le Bien et le Mal n'ont aucun sens à ses yeux ; tout ce qui compte, c'est le respect de la Loi. Ce genre de malédiction rend la quasi-totalité des personnages injouables, et il serait surprenant que beaucoup de joueurs souhaitent s'y essayer.

Aucune aventure intégrant le *Sceptre* ne peut être complète sans la Reine du Chaos, qui cherche encore et toujours à se l'approprier. Une campagne ayant cet objet pour thème pourrait prendre la forme d'une succession d'affrontements entre les personnages et les agents de la Reine, alors que les pièces du *Sceptre* apparaissent les unes après les autres. Peut-être les PJ peuvent-ils commencer par trouver "accidentellement" l'un des segments, puis se faire attaquer par les soldats du Chaos qui tentent de le leur dérober.

Ils peuvent également apprendre que les agents de la Reine sont déjà parvenus à réunir quatre morceaux de l'artefact. Pour empêcher la reprise des hostilités entre la Loi et le Chaos, ils doivent, soit aller reprendre les segments en question, soit découvrir les autres avant leurs adversaires.

Pouvoirs

Constants. Chaque segment du *Sceptre* indique à son porteur dans quelle direction trouver le morceau suivant (par ordre croissant).

Invoqués. Chaque segment possède son propre pouvoir. Le plus petit est ainsi capable de jeter *soins des blessures légères* (cinq fois par jour), le deuxième *lenteur* (une fois par jour, durée 23 rounds), le troisième *hâte* (une fois par jour, durée 23 rounds, et le possesseur de l'artefact ne vieillit pas, mais les autres créatures affectées, si), le quatrième *rafale* (cinq fois par jour, 60 mètres

de long sur 3 de large), le cinquième *vision véritable* (une fois par round, durée 20 rounds), le sixième *immobilisation des monstres* (une fois par round, durée 20 rounds) et le septième et dernier *guérison* (une fois par jour).

Résonance. La puissance du *Sceptre* augmente lorsque l'on emboîte les segments les uns dans les autres. Chaque morceau conserve son pouvoir spécifique, mais l'ensemble gagne également un ou plusieurs pouvoirs dits supérieurs. Quant aux véritables pouvoirs de résonance, ils n'interviennent que lorsque le *Sceptre* est reconstitué en partant du premier segment (le plus petit) et en y ajoutant les autres un par un.

Les pouvoirs supérieurs (qui sont obtenus lorsque l'on reforme le *sceptre* dans l'ordre prescrit, mais pas nécessairement en commençant par le plus petit morceau) sont cumulables et prennent tous effet au niveau 20. Ils sont les suivants : deux segments : *vol* (à volonté) ; trois segments (*masse de cavalier +1*) : 20 % de résistance à la magie; quatre segments (*masse de cavalier +2*) : *contrôle des vents* (deux fois par jour) ; cinq segments (*bâton +3*) : *changement de forme* (une fois par jour) ; six segments (*bâton +4*) : *marche divine* (une fois par jour); sept segments (*bâton +5*, mais peut également être utilisé comme une arme perforante) : *restitution* une fois par jour.

Pouvoirs de résonance proprement dits (viennent s'ajouter aux précédents ou les remplacent) : segments 1 et 2 : vol à volonté (VD 24, CM A); segments 1 à 3 : protection contre les créatures du Plan Élémentaire de l'Air (similaire à celle que procure un *anneau de contrôle des élémentaux*, sauf que le personnage ne bénéficie d'aucun bonus à l'attaque et aux dégâts, et que les attaques adverses sont amputées de 2 points de dégâts par dé au lieu de 1) ; segments 1 à 4 : charme les créatures du Plan Élémentaire de l'Air (une fois par jour, compte comme une attaque, pas de malus au jet de sauvegarde); segments 1 à 5 : *convocation du climat* (une fois par jour); segments 1 à 6 : création d'un tourbillon (une fois par jour, se forme en 7 rounds, durée 7 heures), capable de transporter le PJ plus six compagnons maximum (VD 9 à 18, au choix), mais aussi d'attaquer (Dég 2d6, annulés par un jet de sauvegarde réussi contre les souffles, les créatures de 2 DV ou moins étant tuées sur le coup en cas d'échec); segments 1 à 7 : *résurrection.*

De plus, le *Sceptre* entièrement reconstitué dégage une aura de Loi proprement terrifiante (6 mètres de rayon). Tous ses ennemis (détaillés dans le paragraphe **Malédiction**) doivent réussir un jet de sauvegarde contre les sorts sous peine de s'enfuir sur-le-champ.

Malédiction. Le *Sceptre* a été créé pour servir l'ordre, et c'est pourquoi il fait de quiconque transporte l'un de ses segments un farouche défenseur de la Loi. Le personnage se sent obligé d'intervenir à tout moment (avec une grande rigidité d'esprit) pour promouvoir la cause de la Loi contre celle du Chaos, sans chercher à savoir s'il fait le bien ou le mal. Quiconque n'adhère pas à ses principes extrêmement stricts (même ses plus proches compagnons) est instantanément considéré comme un ennemi.

Dès qu'il possède un minimum de trois segments emboîtés, le personnage refuse de se séparer du *Sceptre* pour quelque raison que ce soit.

L'assemblage des divers morceaux se fait par un processus extrêmement complexe nécessitant de puissantes protections magiques. Ces dernières prennent la forme de glyphes devant être tracés sur chacune des deux pièces que l'on désire joindre (ces préparatifs prennent 1 journée complète). Si ces précautions ne sont pas prises, le plus gros des deux segments se téléporte instantanément dès qu'on l'approche à moins de 30 centimètres de l'autre. Il part alors très loin (1d100 km) dans une direction aléatoire (lancez 1d10) : 1) vers le nord, 2) vers le nord-est, 3) vers l'est, 4) vers le sud-est, 5) vers le sud, 6) vers le sud-ouest, 7) vers l'ouest, 8) vers le nord-ouest, 9) vers le haut (1d10 km de distance seulement) et 10) vers le bas (1d10 km de distance seulement).

Comme le *sceptre* a été brisé par une explosion d'une grande violence, il reste aujourd'hui très fragile, même avec les meilleurs glyphes qui soient. Chaque fois que l'on utilise un de ses pouvoirs majeurs ou de résonance, il y a 5 % de chances (non cumulables) qu'il se sépare automatiquement et que tous les segments (à l'exception du plus petit) se téléportent au double de la distance indiquée ci-dessus. Lorsque cela se produit, les glyphes inscrits sur les divers morceaux s'effacent automatiquement (exception : le *Sceptre* se sépare *automatiquement* si l'on fait appel à son pouvoir de *résurrection*; dans ce cas, tous ses morceaux, même le plus petit, se volatilisent pour réapparaître sur un autre monde du Plan Primaire).

Tous les effets du *Sceptre* disparaissent en même temps que lui.

Méthodes de destruction suggérées

- Les sept segments doivent être assemblés simultanément, mais dans le désordre (l'explosion résultante infligeant 7d12 x 10 points de dégâts à toutes les créatures présentes).
- Le *Sceptre* doit être remis à la Reine du Chaos, qui tentera de le pervertir, et ainsi de le neutraliser (mais des personnages faisant ce cadeau à la souveraine ne doivent pas s'attendre à ce qu'elle leur en soit reconnaissante).
- Il faut retrouver Miska et le forcer à pénétrer dans le Plan de l'Opposition Concordante en même temps que le *Sceptre*.



Sceptre des Rois-Sorciers

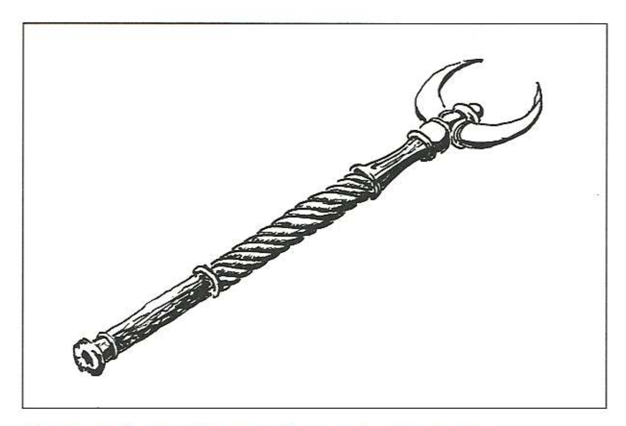
Ce *Sceptre*, qui n'a l'air de rien, est fait d'un étrange métal bleu. L'une de ses extrémités s'achève par un anneau, tandis que deux cornes incurvées jaillissent de l'autre. Il a environ la taille et le poids d'une masse de fantassin et a fait ses débuts sur Toril, le monde des ROYAUMES OUBLIÉS®.

Histoire

On raconte que dans l'antique Netheril vivaient des rois-sorciers si puissants et si arrogants qu'ils se considéraient les égaux des dieux. Comme pour mieux le prouver, ils décidèrent de créer des objets d'une puissance inouïe. Les destructions aveugles auxquelles ils se livraient inquiétaient les autres habitants de Faerun, et certains implorèrent même leurs dieux de donner une leçon d'humilité aux rois-sorciers. Les légendes expliquent que le monde fut secoué par les guerres qui se déclenchèrent alors, car l'orgueil des rois-sorciers ne connaissant pas de limite, ils avaient décidé de se débarrasser de ces dieux impertinents qui ne savaient pas rester à leur place.

Glaeros Lhaerimm, l'homme dont de nombreux sages disent qu'il fut responsable de l'apparition du Grand Désert d'Anauroch, joua un grand rôle dans l'élaboration de ce plan maléfique. C'est lui qui mit le *Sceptre* au point, utilisant pour cela un procédé qui absorba l'énergie vitale d'une douzaine de ses apprentis. Les dieux, conscients des ambitions de cet homme, envoyèrent leurs serviteurs le stopper, mais tous furent éliminés par les autres rois-sorciers. Enfin, alors que Lhaerimm apportait la touche finale à son œuvre, les envoyés divins parvinrent à percer ses défenses et à le tuer. Le *Sceptre* inachevé fut alors saisi par un autre des rois-sorciers, qui s'en servit pour fuir le combat.

Au cours des millénaires qui suivirent, le *Sceptre* resurgit entre les mains de magiciens et de chefs de guerre, le plus notable étant la liche connue sous le titre de "Roi des Ménestrels". Il fut dérobé au souverain mort-vivant, peu avant que ce dernier se fasse détruire, et il disparut ensuite pendant de longues années. Il y a douze ans de cela, un étrange marchant mage s'en est peut-être servi en Sembie pour repousser un assaut des Sorciers Rouges de Thay (qui savaient apparemment ce qu'il transportait). Personne ne sait où se trouvent actuellement cet homme et le *Sceptre*.



Insertion dans la campagne

Le *Sceptre des Rois-Sorciers* est un objet d'une puissance inouïe, pouvant aisément mettre sens dessus-dessous n'importe quel monde de campagne. Le MD doit donc y réfléchir à deux fois avant de décider de l'intégrer à son univers. S'il choisit tout de même de l'utiliser, il doit rappeler sans cesse aux joueurs les conséquences possibles de leurs actes, car il suffit que cet artefact apparaisse pour qu'un signal d'alerte attire l'attention de tous les dieux, qui ne trouvent le repos qu'une fois que le *Sceptre* cesse de nouveau de faire parler de lui.

Le simple fait de découvrir l'objet est déjà une aventure en soi. L'un des meilleurs moyens de faire apparaître le *Sceptre* consiste à le donner à un PNJ qui s'en sert pour créer un fossé entre un PJ prêtre et son dieu. Après dix jours de silence de la part de la divinité qu'il vénère (au cours desquels il ne reçoit pas le moindre sort), le personnage a une vision du *Sceptre* et se voit ordonner de le retrouver (il devrait vite s'apercevoir qu'il n'est pas le seul à être embarqué dans cette quête).

Les MD particulièrement vindicatifs peuvent également créer une situation délicieusement diabolique en offrant le *Sceptre* à l'un des PJ (et en le laissant l'utiliser librement), avant de faire comprendre au prêtre du groupe qu'il lui faut détruire cet objet infernal (ce type de situation n'est recommandable que dans le cas où les joueurs sont capables d'interpréter cette opposition entre leurs personnages sans pour autant s'en vouloir par la suite).

Quiconque trouve le *Sceptre* a tout intérêt à le garder caché et à ne s'en servir que dans les cas de nécessité absolue (et ce terme n'est pas choisi au hasard, car le propriétaire de l'artefact risque, en effet, de recevoir la visite d'un avatar très en colère, et ce, onze jours seulement après avoir utilisé l'objet!).


ROBH



Sceptre des Rois-Sorciers

Pouvoirs

Constants. Le *Sceptre* renvoie automatiquement toutes les attaques magiques ou psioniques prenant spécifiquement son porteur pour cible (les attaques de zone ne sont pas concernées), avant de multiplier par 10 les dégâts infligés et la durée de l'effet (lorsque cela est possible). Autrement dit, un *projectile magique* revient frapper celui qui l'a lancé en lui infligeant (1d4+1)x10 points de dégâts.

Invoqués. Neuf fois par jour. Il suffit de toucher quelqu'un à l'aide du *Sceptre* (ce qui nécessite un jet d'attaque normal si la victime refuse de se laisser faire) pour lui faire perdre ou gagner 2d12 points de vie (au choix de l'utilisateur). 1 de ces points est toujours gagné (ou perdu) de manière permanente, mais l'artefact ne peut modifier le nombre maximum de points de vie d'une créature de plus de 9 dans un sens comme dans l'autre. Une fois ce chiffre atteint, la créature ne peut plus être affectée par cette propriété du *Sceptre*, en bien ou en mal. Même la mort du récipiendaire ne peut rien changer à cette limite (un individu ressuscité n'a donc pas droit à 9 nouveaux points de vie supplémentaires, par exemple).

Une fois par jour, l'artefact peut également jeter un sort de *dissipation de la magie* (succès automatique). Si l'on tente d'affecter un objet de la sorte, il faut le toucher à l'aide du *Sceptre*, ce qui nécessite un jet d'attaque au cas où l'objet-cible se trouverait dans la main de quelqu'un. Chaque fois que ce pouvoir est utilisé, l'objet a deux chances sur six (1-2 sur 1d6) de perdre toute magie, comme s'il avait été affecté par un *sceptre d'annulation*. Si ce pouvoir de l'artefact est utilisé contre un sort, il a également deux chances sur six de créer une "zone morte" de 20 mètres de rayon, dans laquelle plus aucune magie ne peut fonctionner (à l'exception des artefacts).

Malédiction. À partir du moment où le *Sceptre* est utilisé, une divinité choisie au hasard perd toute influence dans le monde sur lequel réside le possesseur de l'artefact. Mais cela n'affecte qu'un monde et un seul. Autrement dit, un dieu temporairement chassé de Toril (le monde des ROYAUMES OUBLIÉS®) peut continuer à être actif sur Selune (le satellite de Toril).

Tant qu'il est banni, le dieu ne peut ni observer ni contacter ni influencer qui que ce soit dans la zone qui lui est interdite. Il est également incapable de se rendre dans ce monde sous forme d'avatar ou de s'y manifester de quelque manière que ce soit (possession, vision, etc.). Enfin, il ne peut pas envoyer ses serviteurs sur place, sauf par l'entremise d'un tiers. Notez qu'il reste toujours possible d'ouvrir un portail entre le plan du dieu et le monde qui lui est interdit. Tant qu'une divinité est soumise à cette période de bannissement, les prêtres ou rôdeurs qui la vénèrent ne reçoivent pas le moindre sort. Chaque utilisation du *Sceptre* permet d'affecter un dieu différent, mais ceux qui ont la magie comme sphère d'influence sont immunisés contre cet effet.

Compte tenu du pouvoir colossal de cet objet, les dieux des mondes sur lesquels il est connu (par exemple Toril) ont indiqué à leurs grands prêtres à quoi le *Sceptre* ressemble et ce qu'il faut faire au cas où il viendrait à apparaître. La plupart du temps, les divinités exigent que quiconque utilise cet artefact soit mis à mort. Le pouvoir du *Sceptre* empêche les dieux de le repérer, et ces derniers n'ont donc d'autre choix que d'avoir recours à leurs serviteurs mortels.

Méthodes de destruction suggérées

- Le *Sceptre* a été créé pour débarrasser le monde des dieux, mais il n'a pu être achevé. Il est donc possible de le détruire en l'utilisant pour tuer un dieu.
- Il est automatiquement détruit lorsque le dernier des rois-sorciers (qui sont désormais devenus des liches d'une grande puissance) cesse d'exister. L'artefact est bien évidemment sans effet contre ses créateurs.
- Il cessera d'exister si tous les dieux jurent de ne plus intervenir dans les affaires des mortels.

Séparateur d'âmes

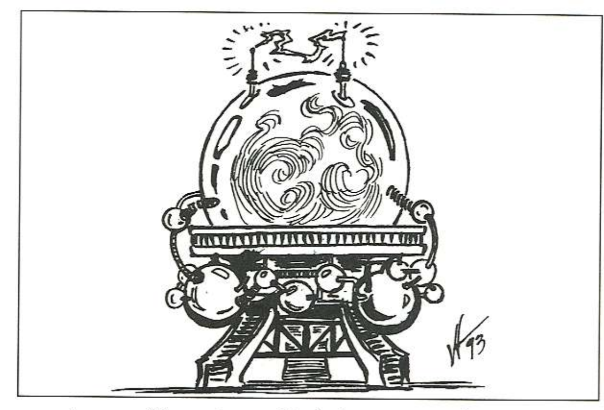
Le *Séparateur d'âmes*, ou *Machine de l'Alchimiste* comme on le nomme parfois, est décrit avec une grande précision dans les carnets de note de Meister Dettrick :

> *Le simple fait de le voir [le* Séparateur d'âmes*] m'inspira une grande terreur, car sa forme même révélait dans quel but impie il avait été créé. Il remplissait le grand hall de la demeure de Herr Gustav, dépassant même le niveau des balcons qui surplombaient la pièce. Sa partie principale était un grand globe de verre débordant de soufre gazeux, qui dansait en volutes déchaînées chaque fois qu'un éclair reliait les deux récepteurs disposés au-dessus de la sphère. L'ensemble était soutenu par un trépied massif, en bois et en fer, sous lequel pendaient deux globes plus modestes (mais qui étaient tout de même de la taille d'un homme). Des boules plus petites encore les entouraient, reliées entre elles par des tubes dans lesquels circulait un gaz jaunâtre et visiblement toxique. Comble d'angoisse, Herr Gustav se tenait déjà devant les fils et tuyaux qui ornaient la plate-forme, à préparer l'ignoble appareillage en prévision de la tempête à venir. Puis je vis que chacun des deux globes inférieurs contenait un animal : un faon tout tremblant dans l'un et un loup enragé dans l'autre. "Ouvrez bien grands les yeux !" s'exclama Herr Gustav en tendant le bras vers les pauvres bêtes. Puis il sortit de sous sa robe un bâton de cristal, long d'une soixantaine de centimètres et brillant d'un puissant feu intérieur. "C'est le sceptre ! poursuivit-il d'une voix de tonnerre. Grâce à lui, je vais enfin pouvoir..."*
> *Je fus incapable de supporter sa démence un instant de plus et, bravant la fureur des éléments, je m'enfuis au cœur de la nuit...*

Histoire

Il est difficile de savoir si le *Séparateur d'âmes* était à l'origine une machine unique ou si ce sont, au contraire, divers plans et concepts infernaux qui furent réunis pour produire cette monstruosité. Le doute existe en effet, car on ne compte plus les histoires racontant l'invention et la destruction de cet objet, qui semble pourtant capable de se recréer ailleurs pour semer le chaos dès que quelqu'un a l'audace de commencer à faire des expériences sur lui.

Le premier *Séparateur d'âmes* fut créé par un individu que l'histoire ne connaît que sous le titre d'Alchimiste du Mordent, mais que certains confondent avec le Comte Strahd Von Zarovitch, qui joue, lui



aussi, un rôle primordial dans cette histoire. La légende raconte que l'Alchimiste créa cet objet pour expurger la part de mal qui était en l'âme de chacun, encore que certaines versions maintiennent qu'il désirait, en fait, faire fusionner son âme incomplète avec celle d'un autre. Mais quoi qu'il ait voulu faire, l'Alchimiste se retrouva aux prises avec Strahd et une catastrophe s'ensuivit, qui détruisit le *Séparateur d'âmes* et son inventeur.

Pourtant, il semblerait que la monstrueuse machine ait eut plus de vies que son créateur, car elle a depuis réapparu dans d'autres régions, parfois telle quelle et parfois améliorée. C'est pour cette raison que certains sages affirment que l'artefact proprement dit n'est pas le *Séparateur d'âmes*, mais plutôt les carnets de notes de l'Alchimiste, dans lesquels se trouvent les plans de la machine. Personne ne peut toutefois prétendre avoir jamais vu ces écrits.

Le *Séparateur d'âmes* n'est pas complet sans le *sceptre de Rastinon*. Bien qu'il ne soit pas un artefact à part entière, cet objet est le seul qui puisse faire fonctionner le *Séparateur d'âmes*. Il doit, en théorie, être placé entre les deux globes inférieurs, puis frappé par la foudre. C'est du moins ce que prétendent les légendes...

Insertion dans la campagne

Le *Séparateur d'âmes* est l'artefact rêvé pour tout MD désirant faire une peur bleue à ses joueurs, car ses pouvoirs de *transpossession* et de *séparation d'âme* frappent les personnages dans ce qu'ils ont de plus personnel. Les PJ devraient être terrorisés à l'idée que leur esprit risque de se retrouver dans le corps d'un orque ou, pire encore, d'une chèvre.

Comme le *Séparateur d'âmes* est gros, inamovible et



Séparateur d'âmes

d'utilisation très lente, l'aventure dans laquelle il figure doit tourner autour d'un méchant suffisamment puissant pour capturer les personnages et les garder emprisonnés le temps de mettre l'appareil en marche. Mais un adversaire de ce type a besoin d'ambitions à sa (dé)mesure, et il y a peu de chances qu'il fasse tout cela dans le seul but de tourmenter les PJ. Ces derniers ne sont attaqués que parce qu'ils peuvent lui permettre de mener à bien une expérience ou parce qu'ils mettent son plan en péril.

Même si les personnages parviennent à éviter la menace que pose le *Séparateur d'âmes*, ils ne sont pas tirés d'affaire pour autant. Leurs alliés d'hier peuvent, d'un seul coup, devenir leurs pires ennemis à cause du pouvoir de *transpossession*, et ils devront ainsi venir en aide aux innocents affectés par le *Séparateur d'âmes* (tout en repérant les espions adverses et en les mettant hors d'état de nuire). Pour ce faire, ils n'auront peut-être d'autre choix que d'utiliser l'artefact, ce qui les obligera à prendre d'énormes risques !

Le *Séparateur d'âmes* est l'artefact le plus facile qui soit à faire disparaître d'une campagne. S'il faut en croire les histoires qui circulent à son sujet, il ne cesserait en effet de s'autodétruire violemment pour avoir ingurgité une surcharge d'énergie. Dès que l'objet a fait son temps, il est aisé de s'en débarrasser d'un simple éclair bien placé. Si jamais un autre *Séparateur d'âmes* est plus tard requis, il réapparaît alors, car tout comme la vraie science, une fois qu'on l'a laissé sortir de la boîte de Pandore, il est impossible de le faire totalement disparaître.

Pouvoirs

Contrairement à ceux de la plupart des autres artefacts, les pouvoirs du *Séparateur d'âmes* ne peuvent pas être utilisés à volonté. Bien qu'il soit de nature magique, il fonctionne en effet davantage comme une machine et ne peut être actionné que par la foudre. Aucune autre source d'énergie électrique ne convient, car il a besoin, non seulement d'un puissant voltage, mais aussi de la force élémentaire délivrée par la foudre. La plaque métallique réceptrice située au sommet de l'appareil doit être frappée à 12 reprises en l'espace de 3 heures pour que la machine emmagasine suffisamment d'énergie. Elle ne peut contenir que 1 seule et unique charge à la fois, et cette dernière se dissipe d'elle-même au terme des 3 heures. La charge permet d'activer l'un des pouvoirs du *Séparateur d'âmes*, et l'opérateur de l'artefact (qui doit en permanence surveiller le bon fonctionnent de celui-ci) est en mesure de choisir lequel. Une *transpossession* peut être effectuée sans autre préparatif, mais les autres pouvoirs ne peuvent être utilisés que si le *sceptre de Rastinon* est situé entre les deux globes inférieurs.

Invoqués. Le plus simple des pouvoirs de l'artefact est la *transpossession*, c'est-à-dire l'échange d'âmes entre deux créatures. Les sujets sont positionnés dans les deux globes et le transfert s'effectue au milieu de volutes de gaz tourbillonnants et d'étincelles bleu vif. Toutes les facultés mentales et psioniques sont transférées par la machine, de même que l'aptitude à jeter des sorts. L'individu "déplacé" conserve ses scores d'Intelligence et de Sagesse, mais prend la Force, la Dextérité, la Constitution et le Charisme du corps dans lequel il se retrouve. Les deux sujets perdent connaissance pendant 1d3 tours, et ils sont par la suite neutres si l'on tente de détecter leur alignement ou de sonder leur personnalité à l'aide de sorts ou de facultés psioniques.

Le deuxième pouvoir, celui de *séparation d'âme*, scinde le sujet en deux individus différents. La psyché est ainsi décomposée en deux éléments radicalement opposés (le bien et le mal, la loi et le chaos, la sagesse et la bêtise, etc.). Les deux individus sont quasiment identiques sur le plan physique, les seules différences étant dues à la proportion que prenait chaque tendance chez le sujet avant la scission. Ainsi, l'individu bon peut être fort et en bonne santé si la bonté prédominait chez le sujet original ou, au contraire, faible et anémié si le sujet était peu recommandable. Chacun des deux personnages conserve tous les souvenirs du sujet original, ainsi que l'ensemble de ses capacités (dans les limites de la séparation).

Les deux êtres résultants sont si opposés qu'il leur est impossible de coopérer ensemble. Selon la nature des traits de caractère séparés, il y a de bonnes chances pour que l'une des deux personnalités cherche à tuer son double ou à inverser le processus de scission. Un "jumeau" maléfique tentera ainsi de tuer son pendant, tandis que le bon cherchera plutôt la réunion. Le sage appréciera sans doute d'être libéré de l'idiot, tandis que ce dernier, livré à ses seuls instincts, deviendra vraisemblablement très vite sauvage et bestial. Quoi qu'il en soit, les deux personnalités séparées sont magnifiées dans le corps qu'elles occupent, à tel point que le trait de caractère sur lequel s'est effectué la scission devient l'élément moteur de l'être créé et se

remarque avec une netteté stupéfiante, pour peu que l'on utilise le sort de détection approprié.

Le troisième pouvoir de l'artefact est celui de *fusion d'âmes*, qui permet de réunir deux personnalités différentes en un seul et même corps. En temps normal, il est utilisé pour inverser une *séparation d'âme*, mais il est tout à fait possible de s'en servir pour forcer deux êtres à partager la même enveloppe charnelle. L'individu résultant possède deux esprits, dont chacun conserve sa personnalité, ainsi que ses sorts, ses facultés mentales et les capacités propres à sa classe. Chaque esprit est toutefois incapable d'utiliser les facultés de l'autre.

Le résultat de cette fusion est rarement harmonieux car, à moins que les deux individus ne soient d'accord sur tout, ils luttent sans cesse pour prendre le contrôle du corps. Chaque fois qu'ils entrent en désaccord, tous deux doivent effectuer un test d'Intelligence. En cas de succès de l'un d'entre eux (et un seul), c'est lui qui prend le contrôle. Dans ce cas, la voix, les maniérismes et les goûts du corps commun deviennent aussitôt ceux de la personnalité dominante. Si les deux tests échouent, le sujet est pris d'une migraine telle qu'il est incapable de faire quoi que ce soit. Enfin, si tous deux réussissent, leur corps commun devient un véritable champ de bataille mental. Le moindre de ses mouvements est brusque et confus, tandis que son comportement devient pour le moins erratique, chaque personnalité tentant de prendre le meilleur sur l'autre.

Lorsque l'on tente de sonder l'esprit d'un tel individu, on perçoit des détails relatifs à la personnalité dominante du moment. S'il n'y a pas de domination bien établie à l'instant présent, le résultat est vague et confus (on peut souvent le prendre pour une certaine neutralité).

Malédiction. Le *Séparateur d'âmes* représente un danger pour ceux qui y sont soumis, mais aussi pour ceux qui l'utilisent, soit sur eux-mêmes, soit sur les autres.

Pour ce qui est des sujets, en plus des dangers décrits ci-dessus, il est possible qu'ils sombrent dans la folie s'ils ne parviennent pas à se faire au bouleversement qu'ils viennent de subir. Dès le terme de l'opération, la victime (ou les victimes, dans le cas de la *séparation d'âme*) doit immédiatement réussir un jet de sauvegarde contre la mort pour ne pas se laisser envahir par une démence incurable. Si elle réussit ce premier jet de sauvegarde, elle doit continuer à en effectuer un par jour durant une semaine entière. Ce n'est qu'au terme de ce laps de temps qu'elle commence à accepter ce qui lui est arrivé. Notez que, pour ce qui concerne le pouvoir de *fusion d'âmes*, chacune des deux personnalités doit effectuer un jet de sauvegarde, et il est donc possible que l'une d'entre elles reste saine d'esprit, tandis que l'autre devient totalement démente.

Quant à l'expérimentateur, c'est un autre sort qui l'attend chaque fois qu'il se sert du *Séparateur d'âmes*. Si cet artefact est utilisé dans le monde de RAVENLOFT® (où il fit sa première apparition), l'opérateur doit effectuer un test des Puissances chaque fois qu'il actionne la machine (même s'il est lui-même le sujet de l'expérience). De plus, en cas de *séparation*, les personnalités maléfiques créées par l'artefact sont immédiatement "adoptées" par le monde de RAVENLOFT®.

Si le *Séparateur d'âmes* se trouve dans un autre univers (où les tests des Puissances n'existent pas), il existe à chaque utilisation 20 % de chances (non cumulables) que l'énergie accumulée par l'artefact transporte l'artefact, ses environs directs (par exemple, le bâtiment dans lequel il se trouve) et, bien sûr, tous les personnages, dans le demi-plan de RAVENLOFT® (et les joueurs qui connaissent cet univers savent qu'il s'agit là d'une malédiction à ne pas prendre à la légère).

Méthodes de destruction suggérées

- La machine est très fragile et se casse facilement. Le problème, c'est que cela ne l'empêche pas de se recréer en un autre lieu et un autre temps.
- Les personnages doivent remonter le temps jusqu'à la demeure de l'Alchimiste pour le tuer (sans oublier de détruire ses notes et son laboratoire).
- Il faut ériger des barrières mystiques empêchant de mêler science et magie de façon à défendre chaque monde du Plan Primaire. Cela ne détruit par l'artefact, mais l'empêche d'apparaître sur les mondes ainsi protégés.



Triade de la trahison

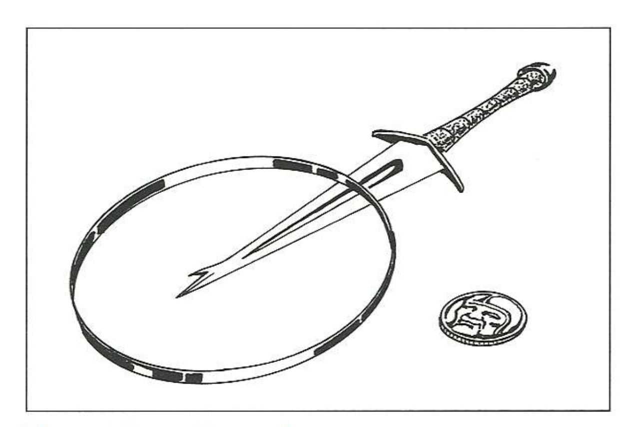
Cet artefact se compose, en fait, de trois éléments distincts : une *pièce*, un *serre-tête* en or et une *dague*. La *Pièce* a l'air d'une pièce en cuivre on ne peut plus normale, et chacune de ses faces représente un marchand joufflu. L'un des visages sourit de manière enjôleuse, tandis que l'autre est défiguré par une grimace de mépris. Le *serre-tête*, en or martelé, n'a rien de spécial. Aucun signe distinctif ne permet de le reconnaître, pas même les runes ou symboles si fréquents sur la plupart des objets magiques. La *Dague* est, quant à elle, à double tranchant. Son extrémité est dotée d'une seconde pointe en regard de la première, et une profonde rainure court le long de sa lame pour faciliter l'écoulement du sang. Sa poignée est entourée de peau de serpent tacheté, mais il est impossible de déterminer quelle était l'espèce exacte de l'animal. Quant au pommeau, il s'orne d'un grenat rouge vif (d'aucuns diraient flamboyant).

Histoire

La *Triade de la trahison* fut crée par le dieu forgeron Reorx pour son compatriote Hiddukel. Ce dernier imprégna alors les trois objets de son essence et les envoya sur le Plan Primaire afin de faire enrager la déesse Mishakal. La *Triade de la trahison* est, en effet, la réponse d'Hiddukel à un autre artefact tripartite, le *Cercle de l'amour*, et chacun des trois objets néfastes est basé sur son pendant bénéfique.

La *Triade* fit son apparition au cours de l'Âge de la Puissance, quand Hiddukel parvint à convaincre Reorx que le monde avait besoin de ces objets. Naturellement confiant, Reorx fit ce qu'on lui demandait, sans soupçonner un seul instant la malice d'Hiddukel. Quand ce dernier eut rendu ces artefacts maléfiques, il les envoya dans une région de Krynn où il savait qu'on ne pourrait que les trouver. Il était certain que la *Triade* finirait par aboutir entre les mains de ceux qui l'utiliseraient pour faire le mal, et il était prêt à leur prodiguer toute l'inspiration nécessaire en cas de besoin.

Les trois parties de la *Triade* sont la *Pièce de la chance* (également connue sous le nom de *Pièce de la cupidité*), la *Dague de la vengeance* et le *Serre-tête en or* (ou *Serre-tête de l'orgueil*).



Insertion dans la campagne

Comme la *Triade de la trahison* fut créée pour contrer les artefacts de la déesse Mishakal, elle suit en permanence le *Cercle de l'amour*. Il est donc aisé d'introduire la *Triade* dans la campagne en faisant en sorte que les personnages découvrent un ou plusieurs objets du *Cercle*.

Pouvoirs

Constants. La *Pièce* agit comme une *pierre porte-bonheur* inconstante, pouvant ajouter un bonus de +2 à chaque jet de dé (lancez 1d6 : sur un résultat pair, il n'y a aucun bonus ; sur un résultat impair, il est de +2).

La *Dague* est l'équivalent d'une *dague de venin*, mais elle secrète son propre poison, qui est extrêmement puissant (jet de sauvegarde à -2 pour ne pas mourir sur-le-champ).

Le *Serre-tête* permet, une fois par tour, de commander un total de 8 DV de créatures. L'injonction ne doit pas dépasser un seul mot et les créatures (qui doivent le comprendre) obéissent pendant 1 round (s'il préfère, le possesseur de l'objet peut jeter son dévolu sur une seule et unique créature de 4 DV maximum et distante de moins de 20 mètres, auquel cas il peut la commander tant qu'il reste concentré). Quand ce pouvoir est utilisé, Hiddukel intervient en proposant mentalement au personnage un pouvoir immense en échange d'un serment d'allégeance. Si le PJ accepte, il a accès à tous les pouvoirs des trois artefacts.

Invoqués. À partir du moment où le *Serre-tête* a révélé son jeu (ou plutôt celui d'Hiddukel), il est possible de se servir de la *Pièce* pour jeter *ténèbres éternelles sur 5 mètres* (à volonté). Une fois par tour, le

personnage peut également utiliser *suggestion* (uniquement dans le but de semer la discorde), ainsi qu'*imprécation* et *malédiction* (les formes inverses de *bénédiction* et *délivrance de la malédiction*).

Si la *Dague* est utilisée pour se venger, elle peut permettre de délivrer une attaque sournoise à +4 pour toucher. Si le coup porte, elle inflige 1d4+2 points de dégâts et injecte automatiquement une dose de poison (jet de sauvegarde à -2 pour ne pas périr dans l'instant). Sur un résultat de 18-20 au jet d'attaque, la dose de poison est doublée (deux jets de sauvegarde différents, le premier étant à -2 et le second à -4).

Quant au *Serre-tête*, il permet de jeter à volonté les sorts *métal brûlant, métal gelé* et *injonction* (cette version plus puissante du sort peut comprendre jusqu'à 7 mots). Il ajoute également 2 points au Charisme de son porteur, mais soustrait autant de sa Sagesse.

Aléatoires. La *Pièce* peut générer une *coquille antimagique* de 6 mètres de large quand Hiddukel le souhaite (il le fait lorsque cela peut désavantager le porteur des objets, afin d'inciter ce dernier à se damner plus avant pour survivre). C'est de cette manière que le dieu s'assure qu'aucun possesseur de la *Pièce* ne peut jamais lui échapper.

La *Dague* et le *Serre-tête* n'ont, pour leur part, aucun pouvoir aléatoire.

Résonance. La *Triade* ne possède aucun pouvoir de résonance. Elle fait, en effet, la part belle à la trahison, et il est donc logique que les trois objets qui la composent ne fonctionnent que séparément. Ils peuvent certes être utilisés par la même personne, mais cela n'augmente en rien leur puissance, car telle est la nature du Mal.

Malédiction. Tout individu invoquant les pouvoirs de la *Pièce de la cupidité* doit réussir un jet de résistance aux traumatismes s'il ne veut pas se retrouver physiquement marqué (par une balafre), ce qui lui fait perdre 1 point de Charisme. Il finit peu à peu par devenir plus corrompu, plus cupide et plus jaloux, jusqu'à ce qu'il cause sa propre chute ou jusqu'à ce qu'Hiddukel le trahisse dans la grande tradition des dieux maléfiques.

La *Dague* prend, quant à elle, lentement le contrôle de son possesseur, surtout s'il est par nature enclin au ressentiment et à la jalousie. Chaque utilisation de la *Dague* modifie l'alignement de son porteur jusqu'à ce qu'il devienne chaotique mauvais (loyal bon devient neutre bon, puis chaotique bon, loyal neutre, neutre, chaotique neutre, loyal mauvais, neutre mauvais et enfin chaotique mauvais). L'arme rend son possesseur soupçonneux, paranoïaque et coléreux. Chaque fois qu'un PJ ou un PNJ fait quelque chose qui peut être considéré comme une menace, le possesseur doit effectuer un test de Sagesse en amputant son score du nombre de fois où il s'est servi de la *Dague*. S'il le rate, il devient enragé et attaque aussitôt celui qui l'a "provoqué" de la sorte. Enfin, la *Dague* ne cesse également d'appeler ses propriétaires précédents, et tout individu dont les scores d'Intelligence et de Sagesse combinés ne dépassent pas 26 suit la trace de l'arme avec un fanatisme absolu, dans l'espoir de la récupérer un jour.

Quiconque utilise les pouvoirs invoqués du *Serre-tête* perd aussitôt 1 point de vie (de manière permanente). Les points de vie perdus de cette manière ne peuvent être récupérés que d'une seule et unique façon : en attaquant quelqu'un à mains nues (il est possible de l'étrangler, de lui donner des coups de poing ou de pied, de le mordre, etc.). Dès que le personnage touche, il regagne 2 points de vie (ce qui lui permet de revenir à son maximum d'antan), tandis que sa victime perd 2 niveaux. Mais chaque fois qu'il fait appel à ce pouvoir, le possesseur de l'artefact doit réussir un jet de résistance aux traumatismes. S'il a le malheur de le rater, il perd 1d3 points de Constitution. Si son score tombe à 0, il devient un spectre dénué d'intelligence et le *Serre-tête* part en quête d'un autre porteur.

Cet artefact finit toujours par corrompre son utilisateur et par le rendre terriblement arrogant et sûr de lui. Ce n'est en effet que de cette manière qu'il peut attirer à lui des disciples partageant ses préjugés et ses haines.

Méthodes de destruction suggérées

- ***Pièce :*** Elle doit être placée sur son pendant du *Cercle de l'amour*, les *Mains de l'esprit guérisseur*. ***Dague :*** Elle doit être frappée contre son pendant, le *Brassard de protection du cœur pur*. ***Serre-tête :*** Son pendant, l'*Anneau des amoureux de la nature*, doit être placé en son centre.
- Les pièces peuvent être ramenées au dieu Reorx, qui souhaite réparer l'erreur qu'il a commise en les créant.
- ***Pièce :*** Elle doit être refondue dans la lave des treize volcans qui entourent Sanction. ***Dague :*** Elle doit être jetée au travers d'un portail dans les Abysses, où règne Takhisis (laquelle ne tolère aucune ingérence d'Hiddukel). ***Serre-tête :*** Il doit être placé sur le front d'un individu d'alignement loyal bon, ne connaissant pas l'orgueil (l'objet explose alors en mille et un morceaux).



Trône des dieux

Le *Trône des dieux* est un siège décoré avec soin et assez large pour qu'un géant des tempêtes puisse s'y installer confortablement. Gemmes scintillantes et mosaïques multicolores ornent ses accoudoirs, son dossier et ses pieds. Il se dresse toujours contre la paroi d'une caverne de 30 mètres de diamètre et repose sur un nuage en mouvement constant.

Histoire

Après que les dieux eurent édifié le multivers, il leur fallut un moyen de communiquer avec les mortels résidant sur les nombreux plans. Ils combinèrent alors leurs pouvoirs afin de créer le *Trône*. Ce siège fabuleux existe simultanément sur tous les plans, et n'importe quel dieu peut s'en servir. Son existence est entrée dans de nombreuses légendes, mais c'est celui qui apparaît sur le Plan Primaire que nous décrivons ici.

Il arrive parfois qu'un mortel cherche, seul, à protéger le *Trône des dieux*, mais des fanatiques ont appris depuis plusieurs siècles à se réunir dans le cadre d'une secte dont les membres se donnent le nom de Chercheurs. Leur quête du *Trône* les a poussés à envoyer des émissaires dans toutes les contrées pour traquer les signes éventuels de la présence de l'artefact dans les textes religieux. Nombre des ouvrages qu'ils ont retrouvés décrivent un trône divin situé au centre d'une haute montagne, mais comme ces religions n'ont pas un passé commun sur le plan géographique, les Chercheurs pensent que le *Trône* se déplace d'une manière totalement incompréhensible pour les mortels.

Il est parfois arrivé que des humains parviennent tout de même à découvrir l'artefact, et Randyl le Brave était l'un d'eux. Après avoir pénétré dans le cœur d'un mont réputé pour receler des trésors inouïs, il livra plusieurs mois durant de nombreuses batailles dans les galeries exiguës qui serpentaient toujours plus avant dans la roche. Randyl fut le seul à parvenir à la salle du *Trône*, mais, épuisé et couvert de sang, il ne se rendit pas compte de l'endroit où il se trouvait. Il s'assit sur le siège démesuré sans savoir de quoi il s'agissait et se demanda comment il allait pouvoir trouver en lui la force qui lui permettrait de s'échapper. Il se retrouva alors environné d'une vive lueur bleutée et sauta à bas du *Trône*. Stupéfait, il vit ses bras, ses jambes et sa poitrine gonfler sous l'impulsion de muscles qu'il ne se connaissait pas. Trop effrayé pour comprendre ce qui venait de lui arriver, il s'enfuit de la salle et ressortit de la montagne.



Quelques années plus tard, les Chercheurs eurent vent de l'exploit de Randyl et envoyèrent le mage Zatar le questionner. Bien que le but des Chercheurs fût habituellement de réunir le plus d'informations possible sur le *Trône* afin d'empêcher les despotes de l'utiliser, l'histoire de Randyl fit naître la cupidité de Zatar. Ce dernier perdit la tête à la pensée des pouvoirs magiques qu'il pouvait gagner.

Il prépara donc une expédition dans le plus grand secret et, après plusieurs mois de recherches au cours desquels ils durent braver de nombreux périls, le magicien et ses hommes atteignirent enfin le *Trône*. Zatar le cupide s'installa alors dessus et passa amoureusement les mains sur les pierres précieuses incrustées dans les accoudoirs d'or et d'ivoire. Soudain, une lueur bleutée apparut tout autour de lui, si vive qu'elle aveugla ses compagnons. Lorsqu'elle se résorba, Zatar avait perdu toute sa superbe. Il n'était plus désormais qu'un débile profond baragouinant des mots sans suite et qui se jeta sur ses hommes tel un fou furieux. Ces derniers n'eurent d'autre choix que de le tuer, suite à quoi ils repartirent sans demander leur reste.

Insertion dans la campagne

Le *Trône des dieux* est un artefact conçu pour les groupes de haut niveau. N'importe qui peut s'installer dessus, mais le problème consiste à savoir comment l'artefact va réagir. Lorsqu'un personnage tente sa chance, le MD doit demander au joueur ce que pense le PJ. C'est la réponse du joueur qui détermine le pouvoir invoqué par le *Trône*.

L'aventure pourrait, par exemple, débuter alors que les PJ se trouvent dans un village à l'agonie. Ils sont

approchés par un vieux chaman, qui leur explique qu'un puissant sorcier a détruit leur idole sacrée et que, depuis, le village se meurt à petit feu.

Le chaman est trop vieux pour se lancer en personne à la poursuite de l'idole, mais il en fait un dessin aux PJ et leur indique qu'ils doivent découvrir un grand trône situé au cœur d'une montagne toute proche. Une fois qu'ils l'auront trouvé, il leur faudra s'asseoir dessus en regardant fixement le dessin et en ne pensant qu'à l'idole. Le chaman les prévient que s'ils ont le malheur de songer à autre chose, la colère des dieux s'abattra sur eux.

Le simple fait de trouver la caverne du *Trône* fournit déjà matière à une longue aventure, qui ne devrait que devenir plus excitante lorsqu'une bande de Chercheurs fanatiques tente d'empêcher les personnages d'atteindre leur but.

Pouvoirs

Constants. Une puissante *coquille antimagique* prend naissance au pied de l'artefact et remplit toute la salle. Seul le *Trône* n'est pas affecté.

Invoqués. Un personnage s'asseyant sur le *Trône* avec un désir clair et concis en tête a 85 % de chances que le *Trône* lui accorde sa requête. Dans ce cas, l'artefact analyse le souhait exprimé et répond dans le round qui suit.

Une caractéristique primordiale peut ainsi être augmentée d'un total de 3 points (sans toutefois pouvoir dépasser 20) si le PJ le demande. Attention, toutefois, le joueur doit rester fidèle à son personnage. Autrement dit, il ne doit pas penser "Je veux que mon score de Force augmente", mais plutôt "Je voudrais être aussi fort qu'un géant" (s'il souhaite voir sa Force croître), ou encore "Moi vouloir combattre longtemps comme géant" (s'il préfère que ce soit sa Constitution qui augmente... et s'il n'est pas particulièrement doué pour faire de grandes phrases). De la même manière, il est possible de bénéficier d'un accroissement de son total de points d'expérience (le maximum étant fixé à 1 PX de moins que le total nécessaire pour atteindre le niveau suivant), mais en expliquant que le personnage souhaite être plus performant dans sa classe.

Un personnage se trouvant sur le *Trône* peut également se voir accorder un objet magique. Tout PJ demandant un objet de puissance variable reçoit toujours la version la plus faible (généralement +1). Il est également possible de faire augmenter de 1 point un objet que l'on possède déjà (mais sans dépasser un maximum de +3). Le personnage doit bien évidemment visualiser l'objet en question en s'asseyant sur le *Trône*.

Malédiction. Les dieux se sentent offensés lorsque de misérables mortels se permettent d'utiliser leur artefact, même pour des raisons humbles ou louables. En temps normal, le *Trône* a 85 % de chances de répondre favorablement à toute requête effectuée. S'il ne le fait pas, c'est que les dieux sont irrités pour une raison ou pour une autre. Le personnage se voit alors offrir un objet -1 (maudit), à moins qu'il ne perde 1 point dans toutes ses caractéristiques primordiales ou qu'il ne se retrouve téléporté à une dizaine de kilomètres de distance (déterminez aléatoirement la manière dont l'ire des dieux se manifeste).

Tout personnage bravant une seconde fois le *Trône des dieux* est immédiatement châtié en fonction de ce qu'il demande (voir ci-dessous). Enfin, quelqu'un d'assez stupide pour tenter sa chance une troisième fois se retrouve aussitôt seul et doit livrer bataille contre un dieu en colère (sur le plan de ce dernier).

* Un personnage désirant des pouvoirs divins voit toutes ses caractéristiques primordiales tomber à 2.

* Si le PJ souhaite obtenir un objet magique appartenant à un dieu, l'un des joyaux incrustés dans le *Trône* ou un second objet magique, un dieu lui accorde bien ce qu'il demande, mais il y a un hic : l'objet obtenu est maudit (-4) mais tous les sorts jetés afin de l'identifier laissent croire qu'il s'agit précisément de ce que le personnage espérait.

* Lorsque l'individu désire quelque chose qui n'est pas explicitement indiqué dans le paragraphe des pouvoirs invoqués, il se fait téléporter à 1d100 kilomètres de distance.

* Si le personnage n'a pas d'idée claire en tête, il se retrouve à la merci des dieux. Choisissez alors l'une des trois malédictions précédentes (ou déterminez-la aléatoirement).

Méthodes de destruction suggérées

- Il faut forcer un dieu majeur à détruire le *Trône* (le seul moyen d'y parvenir consiste à le menacer de mort).
- On peut le détruire en souhaitant qu'il n'ait jamais été créé (mille *souhaits* sont alors nécessaires).
- Il faut dissoudre *dans sa totalité* la montagne abritant le *Trône*, ce qui nécessite mille sorts de *transmutation de la pierre en boue* jetés par des fiélons.



Urne en fer de Tuerny l'Impitoyable

L'*Urne en fer de Tuerny l'Impitoyable* est lourde et fermée par un bouchon en forme de navet. Elle est assez petite pour tenir dans la paume de la main. L'urne elle-même n'a rien de spécial, mais le bouchon s'orne de runes magiques.

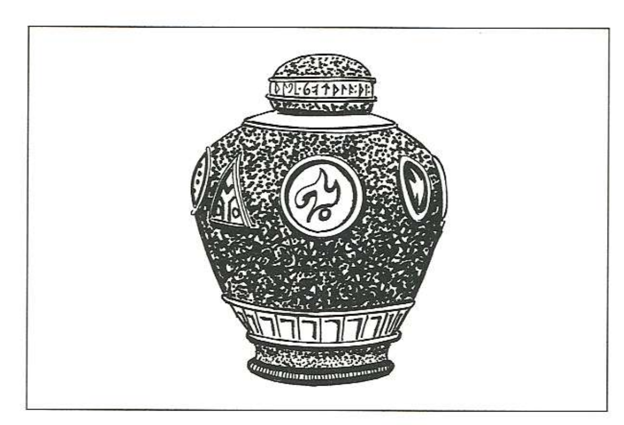
Histoire

De toute l'histoire humaine, Tuerny l'Impitoyable fut le seul à être l'incarnation même du Mal. C'était un puissant mage qui servait de conseiller au roi d'un petit pays. Il pensait que le monarque était faible et stupide, aussi le fit-il assassiner dans son sommeil, de même que toute sa famille, suite à quoi il s'empara du trône. À l'aide de ses immenses pouvoirs, il charma la plupart des soldats ou en fit ses esclaves. Il parvint à appeler d'ignobles tanar'ris et les lâcha sur son peuple sans défense, mais s'aperçut qu'il ne parvenait pas à les contrôler. Il se dépensa alors sans compter pour réaliser un objet qui lui permettrait d'imposer sa volonté à ces créatures. Quand il se jugea prêt, il convoqua un puissant tanar'ri, le maîtrisa et l'enferma dans son *Urne*.

Mais les royaumes voisins avaient eu le temps d'apprendre les atrocités commises par le nouveau monarque. Ils levèrent alors de puissantes armées pour écraser Tuerny et ses séides infernaux. La guerre qui s'ensuivit fut terriblement meurtrière. Elle se prolongea des années durant, sans qu'aucun vainqueur se dessine. Tuerny décida donc d'ouvrir son *Urne*, mais le tanar'ri emprisonné se jeta aussitôt sur lui. Il y eut alors un cri terrible, et Tuerny se transforma en monstre hideux avant de se volatiliser en même temps que l'artefact et le démon.

Insertion dans la campagne

Le pouvoir de l'*Urne* est tel qu'elle est bien trop puissante pour tomber entre les mains de personnages de trop bas niveau. Il vaut mieux faire en sorte que les PJ soient chargés de la retrouver ou d'empêcher d'autres individus de se l'approprier. Peut-être doivent-ils, par exemple, découvrir le moyen d'empêcher un bon roi d'utiliser l'*Urne* dans l'espoir de changer le cours d'une guerre que ses armées sont en train de perdre.



Pouvoirs

Invoqués. Une fois par jour, l'utilisateur de l'*Urne* a la possibilité de faire appel au tanar'ri enfermé à l'intérieur (qui peut être un nabassu, un glabrezu, une marilith ou un nalfeshnee ; le MD peut choisir celui qu'il préfère ou le déterminer aléatoirement). Le démon peut être libéré pour mener la vie dure aux victimes que lui désigne son maître (pour une durée maximale de 8 heures). S'il est tué, il retourne instantanément dans l'artefact. Il faut nécessairement qu'on lui ordonne de tuer au moins une fois, avant qu'il soit obligé de retourner dans sa prison. Si cela n'est pas fait au terme des huit heures, la malédiction prend aussitôt effet.

Aléatoires. 2 pouvoirs de la **Table 28 : Attaque**.

Malédiction. Chaque fois que l'*Urne* est utilisée, il y a 5 % de chances (cumulables) que le tanar'ri parvienne à se retourner contre le possesseur de l'objet. Dans ce cas, le personnage est entraîné dans les Abysses, où il est changé en dretch. L'artefact possède également la malédiction de *transformation*, qui rend son propriétaire chaotique mauvais et qui lui communique le désir de tout conquérir et de tout détruire.

Méthodes de destruction suggérées

- L'utilisateur doit emprisonner 99 autres tanar'ris majeurs dans l'*Urne*.
- L'artefact fond si on le remplit des larmes de 1 000 enfants orphelins.
- L'*Urne* doit être remplie de terre ramassée sur tous les champs de bataille où Tuerny a combattu.

Création d'objets magiques

Recharger une baguette ne pose pas de véritable problème aux magiciens. Il suffit en effet qu'ils disposent d'un peu de temps et connaissent les sorts appropriés et, hop, le tour est joué. Mais cela n'est pas grand-chose en vérité, et aucun mage ne doit s'attendre à devenir célèbre tout simplement parce qu'il est capable de recharger les objets magiques. Ce sont les individus qui réussissent à créer de nouveaux sorts et de nouveaux objets qui parviennent à impressionner leurs pairs. Ainsi, aucun magicien ne se fera appeler Théobard le Puissant Rechargeur. Il préférera sans doute s'attribuer un titre plus élogieux, comme l'Ingénieux, le Maître de la Foudre et du Tonnerre ou encore l'Artisan Mystique (cela ne pourra en tout cas que donner une meilleure opinion de lui).

Mais la création d'objets magiques a également un côté extrêmement pratique, dans le sens que ce que l'on fabrique peut en suite être utilisé (c'est d'ailleurs la motivation principale des jeteurs de sorts qui se lancent dans cette entreprise). La plupart des magiciens et des prêtres créent des objets dont ils ont l'intention de se servir personnellement, mais ils peuvent parfois avoir également des raisons d'en fabriquer pour d'autres. Offrir une *épée longue +2* au baron local aidera sans doute un magicien à obtenir l'autorisation de faire construire sa tour à proximité ou encore à calmer les esprits après l'explosion de son laboratoire au beau milieu de la ville. Les objets magiques peuvent aussi être donnés en remplacement de l'impôt, et les monarques particulièrement aisés ont même tendance à exiger que les magiciens de leur royaume payent leurs taxes en objets. Créer des objets magiques pour ses compagnons est une preuve de bonté et de générosité, sans compter que cela resserre les liens du groupe (ce qui est particulièrement utile vu qu'aucun magicien ne peut espérer tout faire seul).

L'argent est bien évidemment une motivation supplémentaire, et c'est même la plus importante qui soit pour certains magiciens (ce type de pratique est proprement impensable pour un prêtre digne de ce nom… à moins qu'il ne vénère une divinité prônant la cupidité ou l'enrichissement personnel). Rares sont toutefois les clients capables de payer assez cher pour que la fabrication d'un objet magique devienne rentable. Les objets permanents nécessitent, en effets, des mois d'efforts ininterrompus (durant lesquels le jeteur de sorts ne peut plus partir en aventure). Pire encore (pour les mages uniquement), le sort de *permanence* affaiblit chaque fois l'individu en ponctionnant son énergie vitale, et les magiciens prêts à se sacrifier à petit feu dans le simple but d'amasser quelques piécettes se comptent véritablement sur les doigts de la main. Ceux qui se prêtent à ce jeu y sont souvent poussés par des motifs pathétiques, mais ils devraient se souvenir qu'un mage possède des moyens bien plus aisés (et surtout bien moins coûteux) de gagner de l'argent en cas de besoin.

Mais il reste encore une raison (que l'on néglige trop souvent) permettant d'expliquer pourquoi certains fabriquent des objets magiques : la satisfaction de l'ego. Que cela leur plaise ou non, prêtres et mages sont de simples mortels, dont le nom finira immanquablement par disparaître quelque temps après leur mort. Les rares qui sont parvenus à rester dans l'histoire le doivent à la contribution qu'ils ont apportée au monde de la magie. Certains ne sont connus que de leurs pairs (par le truchement de leurs sorts), ce qui est certes matière à satisfaction mais ne remplace pas la reconnaissance universelle. Ce n'est qu'en créant un nouvel objet magique qu'un magicien peut s'attendre à devenir véritablement célèbre, car qui n'a jamais entendu parler de trésors tels que la *bourse de Bucknard* ou l'*onguent de Keoghtom*?

Les préparatifs

Avant même de songer à créer un objet magique, il faut commencer par remplir certaines conditions : le jeteur de sorts doit avoir atteint un niveau suffisant et il lui faut également un endroit où opérer. Tant que ce jour n'est pas arrivé, il n'a aucun espoir de parvenir à ses fins.

Niveau nécessaire

Un joueur ne peut se contenter d'annoncer que son magicien (ou prêtre) a l'intention de fabriquer un objet magique. Les jeteurs de sorts sont obligés d'être d'un niveau suffisamment élevé pour entreprendre le processus de création. Tant que leur niveau reste trop faible, ils doivent en effet continuer à étudier (ou à prier), ce qui leur permettra d'acquérir les talents et la connaissance nécessaires pour fabriquer leurs propres objets. Le niveau qu'il faut avoir atteint pour pouvoir prétendre créer tel ou tel type d'objet est indiqué dans la **Table 4 : Niveau minimum**.

Une fois que le jeteur de sorts a acquis l'expérience requise, on considère que les recherches effectuées en chemin lui confèrent le bagage "technique" nécessaire pour créer les objets indiqués. Il n'est toutefois pas



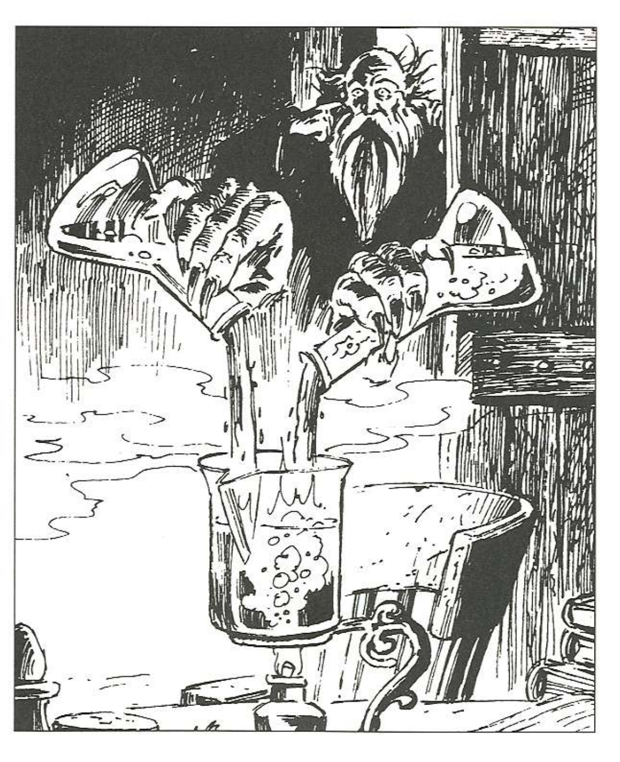
Création d'objets magiques

limité aux objets magiques connus et peut inventer les siens, du moment qu'il ne sort pas du ou des types d'objets auxquels il peut actuellement prétendre. Par exemple, Feran est un prêtre capable de concocter des potions. Il ne doit pas nécessairement se restreindre aux potions décrites dans les livres de règles et peut, s'il le souhaite, essayer de trouver la recette de la *potion de détection des pièges* ou de l'*huile de silence*. Le savoir qu'il a acquis en termes de préparation de potions lui permet d'effectuer ses propres expériences sans attendre.

Mais le fait d'avoir atteint le niveau nécessaire n'est en rien gage de réussite. La plupart des objets magiques ne peuvent en effet être fabriqués qu'en ayant recours à des sorts extrêmement puissants, et il faut bien souvent un niveau nettement supérieur à celui qui est indiqué sur la **Table 4** pour pouvoir les jeter.

Table 4 : Niveau minimum

Type d'objet	**Niveau minimum**	
	Magicien	**Prêtre**
Parchemin	9	7
Potion	9	9
Autre	11	11



Le laboratoire du magicien

Le laboratoire est un élément indispensable du processus de création pour les mages. Il est bien plus qu'un simple atelier, car il lui faut pouvoir faire office de forge, d'étude, de distillerie, de cloître, de serre, d'observatoire, de salle d'incubation et même de prison. À l'intérieur des murs de cette pièce, le magicien doit être capable de réagir à n'importe quel imprévu, pouvant aller de l'élémental enragé aux vapeurs toxiques que dégagent des orchidées pour le moins étranges.

Un laboratoire doit faire un minimum de 45 mètres carré (soit un rectangle de 9 mètres sur 5, par exemple). Il est toutefois bon d'en posséder un de plus grande taille de façon à ranger le matériel de première importance hors de danger au cas où l'expérience en cours se solderait par une explosion. Les meubles (grandes tables, bibliothèques, placards, chaises et tabourets) doivent de préférence être simples et solides, les magiciens ayant tendance à renverser leurs produits caustiques et à causer des départs de feu accidentels. Un petit fourneau est absolument nécessaire, car de nombreuses préparations exigent que les ingrédients (souvent rares) soient cuits ou fondus et mélangés entre eux. Tout mage ayant l'intention de fabriquer des armes ou armures magiques a également intérêt à se faire installer une forge où il pourra chauffer le métal et le travailler à grands coups de marteau. Il est possible d'effectuer cette partie du travail chez un forgeron, si ce dernier accepte de céder sa forge au magicien pendant plusieurs semaines d'affilée.

La ventilation est extrêmement importante compte tenu de la chaleur et des gaz toxiques. La solution la plus simple consiste à avoir plusieurs fenêtres de grande taille. Si ces dernières sont judicieusement positionnées, elles peuvent également faire office d'observatoire rudimentaire. L'étude du firmament est en effet primordiale pour de nombreuses expériences magiques, ce qui explique pourquoi les magiciens préfèrent généralement vivre dans des tours.

La plupart des mages doivent se constituer une bibliothèque importante (comprenant des livres sur des sujets variés : calcul, formules magiques, mouvements célestes, herboristerie, etc.). Ils rangent généralement ces grimoires dans un coin reculé de leur laboratoire, le plus loin possible d'une éventuelle explosion (ou d'un départ de feu). Les magiciens particulièrement consciencieux peuvent même prévoir une bibliothèque séparée pour réduire les risques,

mais comme il leur faut consulter certains ouvrages lorsqu'ils travaillent, il est bon d'avoir au moins une ou deux étagères dans le laboratoire.

Enfin, il est également nécessaire de disposer d'une certaine surface dégagée, qui permettra de convoquer les élémentaux ou de tracer d'éventuels symboles magiques. Ce type de pratiques prend de la place et, la discrétion étant de mise, il vaut mieux les effectuer dans son laboratoire plutôt qu'au vu et au su de tous.

Mais la pièce proprement dite et les meubles qu'elle renferme ne sont pas tout ce dont le magicien a besoin. Il doit, en effet, faire l'acquisition de nombreux objets et instruments avant que son laboratoire soit complètement équipé. Chacun de ces instruments doit être réalisé avec une grande précision par un artisan compétent, en utilisant bien souvent des matériaux rares et précieux. Le coût minimum de cet équipement pour un laboratoire normal se monte à 2000 po (si l'on désire uniquement préparer des potions) ou 5000 po si l'on souhaite pouvoir fabriquer n'importe quoi. Il est inutile d'essayer de réaliser des économies de bouts de chandelle, car on s'apercevra toujours qu'il manque un instrument vital pour telle ou telle expérience (il vaut donc mieux l'acheter une bonne fois pour toutes, même si c'est pour ne s'en servir qu'une seule fois et le laisser ensuite prendre la poussière sur une étagère). Cette dépense prend en compte les divers vases à bec, cornues, serpentins de distillation, bouilloires en cuivre, alambics, balances, poids, mortiers, creusets, herbes séchées, sphères armillaires, louches, bouteilles, cartes, terreaux rares, cires exotiques, bougies et autres huiles aromatiques, ainsi que de la craie. Une fois cette dépense de base effectuée, les frais d'entretien, de réparation et de rachat des ingrédients utilisés se montent à 10 % du total chaque mois.

L'autel du prêtre

Les besoins des prêtres sont bien moindres que ceux des mages, et c'est souvent là un motif de fierté pour les hommes d'église. Ils n'ont en effet nul besoin de s'encombrer d'ustensiles en tout genre, ce qui prouve bien la supériorité de la magie divine. Eux n'ont pas à distiller, mixer ou transmuter tel ou tel ingrédient pour obtenir ce qu'ils désirent ; leurs prières et leur dévouement sont amplement suffisants.





Table 5 : Autels

Sphère d'influence	Autel suggéré
Agriculture	Champ, verger, grange
Air	Sur un toit
Amitié	Taverne
Amour	Jardin
Artisanat	Atelier
Beauté	Bain
Chaos	Autel amovible
Chasse	Forêt
Ciel, nuit	Observatoire
Climat	À ciel ouvert
Commerce, contrats	Place du marché
Courage	Arène
Création	Champ, printemps
Destin, hasard	Maison de jeu
Enfants	Nursery, orphelinat
Femmes	Couvent
Feu, chaleur	Forge, fosse à feu
Folie	Terre dévastée
Froid	Glacier, étendue de neige éternelle
Guérison	Infirmerie, chambre de malade
Guerre	Armurerie, château
Justice	Prison
Magie	Laboratoire de magicien
Maladie	Marécage
Matin	Tourné vers l'est
Mort, destruction	Cimetière, champ de bataille
Nature	Bosquet d'arbres
Nourriture, âtre, foyer	Cuisine
Océans	Navire
Ordre	Cour royale
Pitié	Hospice
Poésie, écriture, musique	Bibliothèque, théâtre
Prophéties	Bibliothèque
Protection	Tour fortifiée
Richesse	Bâtiment de comptable, hôtel des monnaies
Royauté	Palais
Sagesse	Bibliothèque
Soleil, lumière	À ciel ouvert
Souffrance	Salle de torture
Terre	Grotte
Vengeance	Carrefour
Vérité	Labyrinthe
Vice	Lieu de perdition
Vieillissement, temps	Clepsydre, cadran solaire
Vin	Vigne
Voleurs, fourberie	Guilde de voleurs
Voyages	Portes de la ville

Les magiciens jaloux rétorquent que les prêtres sont en contrepartie pris dans un carcan bien plus restrictif que les plus fastidieuses recherches qui soient. En effet, alors que les mages peuvent pratiquer toutes les expériences de leur choix, les prêtres doivent exécuter des cérémonies déterminées avec une précision absolue pour obtenir le même résultat. La vérité, c'est qu'aucun des deux groupes n'est aussi libre qu'il le croit, ni aussi limité que l'autre aime à le penser.

Avant de pouvoir créer le moindre objet magique, le prêtre doit commencer par préparer un autel consacré pour l'occasion. La préparation doit être effectuée par le prêtre désirant utiliser l'autel. Il est donc impossible "d'emprunter" celui d'un autre homme d'église (*a fortiori* en cas de différence de religion !) pour créer ses objets magiques. La taille de l'autel et l'espace nécessaire alentour dépendent des souhaits exprimés par le dieu du prêtre. Feronelle, prêtresse d'un dieu du savoir, peut ainsi installer son autel dans la petite bibliothèque de sa maison, tandis que celui du druide Talafar devra se trouver au grand minimum dans un jardin, voire au plus profond des bois.

La première étape du processus de préparation consiste à trouver le site approprié. L'autel peut faire partie d'un temple, à moins que le prêtre ne désire l'installer ailleurs (dans une chapelle du château, une clairière au cœur des bois ou encore sur une petite table dans son propre bureau). Mais le lieu où se trouve cet autel doit toujours refléter la nature du dieu auquel il est consacré. La **Table 5 : Autels** offre diverses suggestions, mais le MD est libre de les modifier à son gré en fonction des propositions de ses joueurs.

Les autels suggérés ne sont pas toujours liés à un site spécifique. À la place, certains peuvent exiger que diverses conditions soient remplies (par exemple, le prêtre d'un dieu du matin aura à installer l'autel en face d'une fenêtre donnant vers l'est). D'autres doivent également être placés en des lieux qui ne sont pas aisément accessibles pour le personnage. Ainsi, le prêtre d'un dieu vengeur éprouvera sans doute des difficultés à faire construire un autel à un carrefour (qui est par essence un lieu porte-malheur). Il est parfois possible de s'arranger avec les autorités locales (par exemple, les disciples des dieux de la justice ont souvent le droit d'avoir un autel dans la prison, en échange de quoi ils assistent les représentants de la loi dans leur tâche). Les propriétaires des maisons de jeu sont ainsi souvent d'accord pour louer une petite alcôve que le prêtre pourra consacrer à la déesse de la

bonne fortune (encore que le propriétaire pourrait vite changer d'avis si la déesse en question assiste un peu trop le prêtre au sein de son établissement !).

Quel que soit le site imposé, il n'a en rien besoin de sortir de l'ordinaire. N'importe quel lieu répondant aux critères requis fait l'affaire (encore qu'un prêtre passant du temps à peaufiner son choix ne peut qu'obtenir l'approbation de son dieu).

Le site doit être consacré avant qu'il soit possible de l'utiliser, ce qui nécessite d'exécuter des rituels extrêmement éprouvants, conçus pour attirer l'attention de la divinité. Même si ces cérémonies varient d'un dieu à l'autre, elles coûtent toutes un minimum de 2000 po. L'argent est dépensé en matériaux spécifiques (vêtements sacerdotaux, bougies, calices et autres). Le rituel proprement dit ne peut être exécuté en moins d'une semaine et le prêtre doit y consacrer la totalité de son temps (ce qui l'empêche de faire quoi que ce soit d'autre). Au terme de chaque semaine, on effectue un jet de dés pour voir si la divinité consacre l'autel. Les chances de succès se montent à 5% par niveau du personnage, plus 5% par semaine (consécutive) de prière. Par exemple, un prêtre de niveau 7 vouant cinq semaines à cette tâche aura 60% de chances d'obtenir l'autel qu'il désire [(7x5) + (5x5) = 60]. Un prêtre sait toujours quand ses prières ont été entendues.

Mais l'autel n'est pas encore totalement consacré lorsque le dieu répond aux prières de son serviteur. Celui-ci doit ensuite faire la preuve de son dévouement, soit en sacrifiant quelque chose qui a beaucoup de valeur pour lui, soit en accomplissant une quête pour son dieu si ce dernier le lui demande. C'est au MD de décider la teneur du sacrifice ou de la quête, en faisant autant que possible coïncider les exigences du dieu avec sa nature. Par exemple, une déesse de la guérison peut exiger de son serviteur qu'il se rende parmi les pauvres pour soigner cent d'entre eux, tandis qu'un dieu de la guerre pourra demander à sa prêtresse d'aller voir le roi pour lui reprocher vertement sa lâcheté et qu'un dieu de la richesse exigera le *joyau de pureté* de son serviteur (si ce dernier en possède un, bien entendu). Ce n'est qu'après que le prêtre a effectué le sacrifice requis que l'autel est achevé.

Une fois consacré, l'autel le reste jusqu'à ce qu'il soit profané ou jusqu'à la mort du prêtre. C'est au MD de décider ce que le dieu considère comme une profanation (le symbole sacré d'une divinité rivale étant sans doute suffisant dans ce cas de figure bien précis). L'autel dégage en permanence une aura de 3 mètres de rayon permettant aux fidèles dévoués au dieu de bénéficier des effets du sort *bénédiction*. Elle peut être temporairement annulée par une *dissipation de la magie*.

L'approbation du MD

La dernière condition à remplir avant de pouvoir fabriquer un objet magique dépend du joueur plutôt que du personnage. En effet, le PJ ne peut débuter ses recherches tant que le joueur n'a pas obtenu l'approbation du MD. L'objet doit donc être décrit (de préférence par écrit), en n'oubliant aucun de ses pouvoirs et aucune des éventuelles restrictions pouvant l'accompagner. Cela permet au MD de réfléchir à la puissance relative de l'objet et d'effectuer les rectifications qu'il juge nécessaires (mais aussi de réfléchir à ce que le personnage risque de faire avec l'objet en question).

Les joueurs doivent se souvenir que le MD est en droit d'exiger toutes les modifications qu'il souhaite (pour ce qui concerne le nom de l'objet, ses pouvoirs, etc.), voire de refuser purement et simplement la proposition qui lui a été faite. Le MD doit faire preuve d'une grande ouverture d'esprit lorsqu'il réfléchit à la jouabilité d'un objet donné, car il lui faut essayer de répondre aux souhaits des joueurs sans pour autant mettre sa campagne en péril. Il doit coopérer avec eux et non s'opposer ; enfin, c'est également à lui qu'il incombe d'effectuer les modifications qui rendront l'objet plus équilibré et/ou plus intéressant.

Objets magiques courants et rares

Lorsqu'un personnage décide de créer un objet magique, le MD doit évaluer si la proposition qui lui est faite correspond à un objet courant ou non (la dénomination "semi-courant" est également possible ; voir ci-dessous). Cette classification est importante pour le processus de fabrication, car elle détermine le temps et les finances que le personnage devra y consacrer (ainsi que la difficulté de la tâche qui l'attend).

Les objets courants sont ceux qui existent déjà dans le monde de campagne. Cela inclut normalement tous les objets présentés dans le *Guide du Maître* et le *Recueil de Magie*, mais le MD peut, s'il le souhaite, décréter que les objets difficiles à trouver entrent dans la catégorie "rares". Les objets courants comprennent également les variantes des objets connus (par exemple, un *anneau de projectiles magiques* fonctionnant exactement comme la baguette du même nom sera



considéré comme un objet courant). Comme les effets des objets de ce type sont généralement connus, le MD ne devrait avoir aucun problème pour approuver la proposition qui lui est faite. Dans ce cas, il lui faut s'attacher au processus de création plutôt qu'aux pouvoirs de l'objet. Un objet courant est également plus facile à fabriquer qu'un objet unique, pour la bonne et simple raison que certains textes existants peuvent assister le personnage dans son travail.

Pour ce qui est des objets rares, c'est l'inverse. Il s'agit le plus souvent d'objets originaux que l'on ne trouve dans aucun livre de règles. Les objets qui s'écartent par trop de la description habituelle entrent également dans cette catégorie. Par exemple, une *baguette de givre* capable d'absorber les sorts (comme un *bâton de puissance*) serait un objet rare. Le MD peut également décréter que les objets qui n'apparaissent pas souvent dans le jeu (comme les *bandes de Bilarro*) sont rares. Il doit les étudier dans leurs moindres détails avant de les accepter, car ils pourraient avoir des répercussions imprévues sur sa campagne. Pour ce qui est du personnage, il est extrêmement plus complexe de créer un objet rare, car aucun texte ne peut l'aider; il doit donc tout faire tout seul.

Il peut arriver, de temps en temps, que le MD décide qu'un objet est "semi-courant" (parce qu'il ressemble beaucoup à un objet existant, mais que les différences existantes rendent tout de même l'affiliation douteuse). Dans ce cas, il est tout à fait justifié de positionner l'objet entre les deux extrêmes détaillés ci-dessus (on le nomme alors semi-courant). Une *baguette d'incrédulité* (qui aurait sur les illusions le même effet que la *baguette de négation* sur les autres objets magiques) pourrait légitimement entrer dans cette catégorie. Elle fonctionnerait comme la baguette qui lui sert de modèle, mais en est si éloignée qu'il est impossible de dire qu'il s'agit d'un objet courant. En ce qui concerne le personnage, cela signifie que certains textes peuvent faciliter une partie de son travail; pour le reste, il devra se débrouiller tout seul.

Degré de difficulté

Il n'est jamais aisé de fabriquer un objet magique, et même si la plupart des joueurs et des MD en sont conscients, la question de la difficulté exacte se pose souvent. Combien de temps et d'énergie faut-il dépenser pour concocter une *potion de résistance au feu*? Est-il plus ardu de créer une *épée courte +1* qu'un *anneau de sorts*?

Pour répondre à ces questions, il suffit d'assigner un degré de difficulté à chaque objet, c'est-à-dire un nombre symbolisant la complexité relative que représente sa fabrication. Le degré de difficulté d'une *potion de résistance au feu* sera ainsi moindre de celui d'un *anneau de sorts* (mais supérieur à celui d'un parchemin sur lequel n'est rédigé qu'un seul sort).

Le degré de difficulté détermine le laps de temps requis pour créer l'objet, le coût des ingrédients et les chances de succès. Les objets assortis d'un degré de difficulté élevé exigent davantage de temps et d'argent, mais ont surtout plus de chances d'être ratés. Par contre, ils sont bien souvent très puissants compte tenu des efforts consentis pour les fabriquer.

Le degré de difficulté repose sur de nombreux facteurs, dont le nombre d'utilisations de l'objet, le nombre de sorts nécessaires au processus de sa création et sa classification (courant, semi-courant ou rare). Chacun de ces facteurs se voit assigner un chiffre ou un multiplicateur, et l'on obtient le degré de difficulté en les prenant tous en compte.

Nombre d'utilisations

Tous les objets magiques peuvent être divisés en cinq catégories en ce qui concerne leur nombre d'utilisations : une seule, plusieurs, objet rechargeable, permanent ou à usage multiple. Le degré de difficulté de l'objet augmente progressivement au fil de ces distinctions.

Pas de surprise en ce qui concerne les objets à une seule utilisation (ou usage unique) : ils sont détruits dès que l'on s'en sert. La magie qui les imprègne n'a en effet rien de permanent. Ce sont les plus aisés à fabriquer.

Création d'objets magiques

Les objets disposant de plusieurs utilisations (que l'on dit également "à usage limité") peuvent servir à diverses reprises ou sont créés en grande quantité. La complexité du processus de création est plus importante, mais elle reste tout de même inférieure à celle des objets rechargeables vu que l'objet finit tout de même par être détruit.

Les objets rechargeables sont ceux qu'il est possible d'utiliser à plusieurs reprises et (comme leur nom l'indique) de recharger. Même s'ils ont théoriquement un nombre d'utilisations limité, leur nature même les rend presque permanents. Ils sont donc plus difficiles à concevoir que les objets des deux catégories précédentes, mais pas autant que ceux qui suivent.

Les objets permanents sont ceux dont la magie est constante et dont il est possible de se servir encore et encore. Ils sont ardus à fabriquer, non seulement à cause de leur degré de difficulté (qui est souvent élevé), mais aussi parce qu'un sort de *permanence* vient clore le processus de création.

Enfin, les objets à usage multiple sont les plus complexes de tous. Il s'agit de ceux qui combinent plusieurs pouvoirs. Par exemple, un *sceptre de terreur* est à la fois une arme +2 (objet permanent) et un objet non-rechargeable (qui entre donc dans la catégorie "à usage limité"). La fusion de ces deux pouvoirs le rend plus difficile à fabriquer que si l'on cherchait à créer indépendamment un objet permanent et un autre à usage limité.

Sorts

Le degré de difficulté d'un objet donné est également affecté par les sorts nécessaires à la création. Tous les sorts jetés (qu'ils servent à définir les pouvoirs magiques de l'objet ou soient tout simplement indispensables au processus de fabrication de l'objet) viennent augmenter la complexité finale.

Le degré de difficulté d'un sort n'a rien à voir avec les exigences telles que le niveau, les composantes matérielles, etc. Dans ce cas bien précis, *projectile magique* compte autant qu'*enchantement d'un objet*, même si ce second sort exige un effort nettement plus important de la part du magicien. Pour que le sort prenne effet normalement, il faut bien évidemment se conformer à toutes ses exigences en termes de composantes matérielles et autres temps d'incantation.

Exemples d'objets

Objets à usage unique
- *Huile de désenchantement*
- *Potion de vol*
- Parchemin (un seul sort)
- *Parchemin de protection contre le froid*
- *Sceptre d'annulation*
- Un haricot d'un *sac de haricots*
- Une pincée de *poudre de sécheresse*

Objets à usage limité
- *Potion de grands soins*
- Parchemin (plusieurs sorts)
- *Anneau de souhaits* (n'importe lequel du moment qu'il en reste plusieurs)
- *Sceptre de résurrection*
- *Baguette de négation*
- *Collier de projectiles*
- *Gemme étincelante*

Objets rechargeables
- Voir l'**Appendice A**

Objets permanents
- *Anneau de caméléon*
- *Bâton masse d'armes*
- *Cape chauve-souris*
- *Épée +1*

Objets à usage multiple
- *Sceptre de châtiment*
- *Sceptre de terreur*
- *Fiole de potions*
- *Cartes merveilleuses*



Création d'objets magiques

Matériaux et procédés

La fabrication d'un objet magique nécessite forcément des matériaux et ingrédients divers et implique de suivre des procédés pouvant être extrêmement variés (forger un étrange acier afin de lui donner la forme d'une épée, distiller une infusion d'herbes et de liquides pour concocter une potion, tisser soi-même un vêtement à l'aide de toile d'araignée, etc.). Le nombre d'étapes requises pour l'ensemble du processus de fabrication augmente également son degré de difficulté, du fait que davantage de problèmes peuvent se déclarer lorsque l'on multiplie les expériences.

Il arrive même parfois qu'un procédé en génère d'autres, ce qui accentue d'autant la complexité de la tâche. Par exemple, pour créer une *épée longue +3 de glace*, le MD décide que le magicien doit obtenir son alliage à partir d'acier et de sang de remorhaz, forger personnellement la lame par corroyage en la repliant mille fois sur elle-même, la tremper dans la neige du pôle, puis graver des runes magiques tout au long de la surface de l'arme avant de jeter ses sorts. Mais les procédures à suivre entraînent elles-mêmes de nouvelles complications, car l'acier doit être chauffé dans une forge remplie de glace brûlante puis martelé sur une enclume faite, elle aussi, de glace.

Le nombre de procédés qu'il faut respecter est obtenu par calcul du degré de difficulté (voir ci-dessous). La partie **Types d'objets** offre des suggestions quant aux matériaux nécessaires et indique les étapes que le personnage doit suivre.

Calcul du degré de difficulté

À l'aide des catégories définies ci-dessus, le MD peut calculer le degré de difficulté de n'importe quel objet. C'est là une tâche qui lui incombe personnellement, et il ne doit en aucun cas s'en décharger sur le joueur. Ce dernier peut certes lui suggérer un degré de difficulté lorsqu'il lui décrit l'objet (et nombre de MD apprécieront sans doute cette assistance), mais c'est au MD, et à lui seul, que revient la décision finale.

Pour commencer, le MD doit décider quels sont les sorts nécessaires à la création de l'objet. Cette liste doit inclure tous les sorts utilisés lors du processus de fabrication proprement dit, mais aussi ceux qui génèrent l'effet magique et qui le contiennent, ainsi que tout sort jeté pour prodiguer une charge à l'objet (comme chaque sort ajoute 1 point au degré de difficulté de l'objet, les jeteurs de sorts créent souvent des baguettes et autres objets du même type avec un minimum de charges puis en rajoutent par la suite, la marche à suivre étant alors autrement plus aisée). Quel que soit son niveau, chaque sort utilisé augmente de 1 point le degré de difficulté.

On ajoute à cela le degré de difficulté dépendant du nombre d'utilisations de l'objet, comme l'indique la **Table 6**. Dans le cas d'un objet à usage multiple, on fait la somme de tous les usages différents pour obtenir un résultat global. Le score obtenu est ensuite ajouté à celui que l'on vient de calculer pour les sorts.

Table 6 : Degré de difficulté et nombre d'utilisations

Type d'objet	Difficulté
Usage unique	2
Usage limité	3
Rechargeable	5
Permanent	10

Enfin, si l'objet est rare, le total est multiplié par 2. S'il est seulement semi-courant, le total est multiplié par 2 ou on lui rajoute 10 (en choisissant le cas de figure donnant le plus faible résultat). Les objets courants ne s'accompagnent d'aucun multiplicateur de difficulté.

Ce total vous donne ce que l'on appelle la *valeur de base*, qui permet de déterminer le nombre de procédés à suivre avant de jeter le moindre sort. On obtient ce nombre en divisant cette valeur de base par 10 et en arrondissant le résultat à l'entier supérieur.

Ces procédés augmentent eux aussi le degré de difficulté de l'objet, à raison de 1 point par procédé. Dans les cas plutôt rares où ces nouveaux points font franchir au degré de difficulté le seuil de la dizaine suivante, un nouveau procédé est rajouté au précédent (il a généralement trait à la préparation des matériaux et doit s'effectuer avant qu'il soit possible de jeter le moindre sort).

Prenons, par exemple, le cas d'un magicien désirant fabriquer un *anneau de sorts*. Le MD décide qu'il est nécessaire de jeter les sorts suivants : *contingence* et *transformation de Tenser* (vu que les magiciens ne possèdent pas l'équivalent d'*octroi des sorts*), plus *enchantement d'un objet*, *permanence* et les quatre sorts que l'anneau est censé contenir. Le nombre de sorts donne donc une difficulté de 8. Comme l'objet est



rechargeable, cela donne une difficulté supplémentaire de 5, mais il est également courant, et l'addition n'est donc pas alourdie par un multiplicateur. La valeur de base de l'objet est donc égale à 13, ce qui implique qu'il nécessite deux procédés différents (1,3 étant arrondi à 2). En rajoutant ces derniers au total, on obtient un degré de difficulté final de 15.

Mais qu'en serait-il si le personnage avait essayé de créer un *anneau de sorts* capable d'absorber les sorts prenant le mage pour cible (à condition que les sorts en question soient ceux qui sont inclus dans l'objet)? Le MD décide alors d'ajouter *vol d'enchantement* à la liste de sorts nécessaires, ce qui monte le degré de difficulté initial à 9. L'objet reste rechargeable, ce qui ne change pas son nombre d'utilisations, mais il n'est plus courant. Comme le joueur a spécifié qu'il ne pouvait absorber que les sorts qu'il contient déjà, le MD le classe comme objet semi-courant. La valeur de base est donc égale à 24 (le MD ajoute 10 plutôt que de multiplier par 2, car cela aurait donné un résultat supérieur). Trois procédés sont nécessaires (2,4 est arrondi à 3) et le degré de difficulté final de l'objet est de 27.

Mages spécialistes

Les spécialistes connaissent tellement bien leur spécialité que cela leur confère un bonus de +5 aux jets de dés déterminant leurs chances de succès tant que l'objet qu'ils tentent de fabriquer est en rapport avec leur école. En contrepartie, ils sont bien sûr incapables de créer le moindre objet reproduisant un sort d'une école opposée.

Matériaux et ingrédients

La liste de matériaux nécessaires change avec chaque objet. Un magicien ne peut créer une *épée bâtarde* +2 à l'aide d'une lame ordinaire. Si l'épée qui lui sert de base n'est pas spéciale, sa magie n'a aucune chance de prendre effet. C'est au MD de constituer la liste des matériaux et ingrédients que le personnage doit réunir.

La première question concerne bien évidemment le nombre de matériaux différents qu'il faut rassembler. S'ils sont trop peu nombreux, la tâche sera extrêmement aisée, mais qu'il y en ait trop et le joueur peut ressentir une grande frustration. En général, le nombre de matériaux doit refléter la complexité de la tâche. En général, on fixe donc la barre à 1 matériau pour 5 points de difficulté et en arrondissant là aussi à l'entier supérieur. Par exemple, l'*anneau de sorts* évoqué plus haut nécessiterait trois matériaux différents, contre six pour l'anneau modifié.

Mais le fait de connaître le nombre de matériaux à inclure ne détermine en rien leur nature. De quoi peut-on avoir besoin pour créer un anneau magique ? Réponse : de tout et n'importe quoi, vu qu'il s'agit justement d'un objet *magique*. Mais il vaut tout de même mieux que les matériaux et ingrédients utilisés semblent logiques au joueur. On voit mal, en effet, pourquoi un magicien cherchant à créer un *anneau de marche sur les ondes* devrait réunir un anneau d'or, cinq plumes de cockatrice, une pincée de cendres de vampire, de la glace et un cheveu de géant des collines vivant. Qu'est-ce que tous ces ingrédients peuvent bien avoir en commun avec le fait de marcher sur l'eau ? Il vaudrait bien mieux que le personnage ait besoin d'un anneau d'argent, d'un fragment de turquoise bleu-vert, d'une écaille de poisson volant, d'un peu d'eau touchée par une araignée de mer géante et de la peau d'un serpent d'eau. Ces objets ont au moins un rapport avec l'effet recherché (l'argent pour l'écume, la turquoise pour la couleur, et ainsi de suite). Les règles qui suivent devraient vous aider à composer votre propre liste.

- La valeur totale des matériaux et ingrédients doit être comprise entre 100 et 1 000 po par point du degré de difficulté.
- Choisissez certains de ces objets en pensant *contagion*. Autrement, tout ce qui faisait autrefois partie d'une créature ou d'un objet conserve ses propriétés spécifiques. Une écaille arrachée à l'un



des serpents servant de cheveux à une méduse pourra ainsi entrer dans la composition d'une *potion de pétrification*. La méduse possédant le pouvoir de pétrifier toutes les créatures qu'elle regarde, l'écaille partage également cette faculté (du moins dans une certaine limite, mais cela suffit dans ce cas bien précis).

- Choisissez d'autres matériaux en fonction de la *similitude*. Selon cette règle, les objets qui se ressemblent ou qui possèdent des facultés similaires sont liés sur le plan magique. Ainsi, un diamant réduit en poudre pourra servir à fabriquer de la *poudre de peau de pierre*. Les diamants sont d'une grande dureté, comme la chair transformée par le sort *peau de pierre*.
- Certains des objets doivent également être périssables. De cette manière, le magicien ne peut se contenter d'empiler les ingrédients magiques potentiels dans l'espoir de s'en servir plus tard.
- Ayez bien à l'esprit les aventures que ces matériaux peuvent entraîner. Si un PJ a besoin de l'élément X pour créer son anneau magique, il vaut bien mieux qu'il doive partir en aventure (avec ses compagnons) pour le trouver, plutôt que de l'acheter en allant faire son marché.
- Lorsque le personnage cherche à créer un objet au degré de difficulté particulièrement élevé, imposez-lui un ingrédient presque impossible à dégoter (voire un ingrédient qui n'existe pas) et n'expliquez surtout pas au joueur comment se le procurer. Le personnage doit résoudre cette impossibilité de lui-même. La plupart du temps, cela nécessitera l'usage d'un sort bien spécifique. Imaginons, par exemple, qu'un *fétiche antipoison* requière une pierre précieuse sortie d'un œuf de serpent venimeux. Un magicien particulièrement rusé pourrait essayer de transformer en gemme l'embryon de serpent, ce qui lui permettrait de remplir la condition requise.

Lorsque vous déterminez les ingrédients nécessaires, vous devez garder deux problèmes bien présents à l'esprit. Il est impossible de les résoudre d'une simple règle. Nous les appellerons la *mentalité boucherie* et les *supermarchés de magie*.

La mentalité boucherie. Les règles qui précèdent (et plus particulièrement les "lois" de la contagion et de la similitude) permettent aisément de justifier l'utilisation de tel ou tel organe de monstre dans le processus de fabrication des objets magiques. Vous cherchez à faire un parchemin de *transmutation de la pierre en chair*? Une plume de cockatrice serait parfaite comme instrument d'écriture. Une *armure éthérée*? Où ai-je donc bien pu mettre cette fiole de sang d'araignée éclipsante ? Les exemples peuvent se multiplier à l'infini.

Bien sûr, certains choix de ce type sont particulièrement appropriés, car traquer et tuer un monstre rare et particulièrement dangereux dans le but de fabriquer un objet magique peut, en effet, constituer une excellente aventure. Mais quand les personnages commencent à traiter les diverses créatures comme des choses tout juste bonnes à être dépecées, saignées, découpées en morceaux et conservées dans de la saumure, le MD a un sérieux problème. S'ils en sont arrivés à ce stade, il y a de bonnes chances qu'ils ne partent plus à l'aventure mais qu'ils aillent tout simplement "récolter" les ingrédients dont ils ont besoin.

Il existe plusieurs façons d'empêcher que les joueurs manifestent ce genre d'attitude. Le MD doit tout d'abord commencer par varier les types d'ingrédients nécessaires pour que tous ne proviennent pas directement d'êtres vivants. Le parchemin de *transmutation de la pierre en chair* évoqué plus haut pourrait ainsi nécessiter un débris de roche obtenu dans l'atelier d'un sculpteur, et l'*armure éthérée* une bouteille que l'on sera allé remplir d'air du Plan Éthéré. Si le MD parvient à leur imposer des ingrédients toujours variés, les joueurs (et donc les personnages) ne sauront jamais à quoi s'attendre.

Il y a évidemment ceux qui résoudront ce problème en prélevant des échantillons de tout ce qu'ils croisent. Cela peut être utile ou non, mais certains personnages aiment bien se préparer à toutes les éventualités. Dans ce cas, exigez d'eux des ingrédients qu'ils ne pourront pas obtenir en tuant quelqu'un (un poil de barbe de Zylos, le roi des nains, ou encore l'écaille d'un dragon rouge, cédée de plein gré). Le fait d'imposer des conditions draconiennes (le "cédé de plein gré" précédent, "cueilli par une vierge vertueuse", "obtenu à la clarté de la lune", etc.) rend virtuellement inutilisables les ingrédients ramassés au hasard.

Les supermarchés de magie. Il faut également éviter les boutiques de magie, ces échoppes qui vendent des objets magiques ou des ingrédients permettant d'en fabriquer. Le danger du premier de ces types de boutiques est évident : si les personnages peuvent acheter tous les objets magiques dont ils ont

Création d'objets magiques





besoin, pourquoi se fatiguer à en fabriquer eux-mêmes ? Cela tue toute une source d'aventures potentielles, ce qui n'est jamais bon pour la campagne.

Mais quel mal font les échoppes qui se contentent d'offrir des ingrédients magiques (œil de drake igné et autre moisissure de tombe de vampire) ? Là encore, si un personnage peut acquérir l'œil de drake igné en échange de quelques pièces, il n'a nul besoin de partir à l'aventure pour se le procurer. Dès l'instant où un personnage décide de créer un objet magique, le MD se retrouve en présence d'un nombre inouï de possibilités d'aventures. Pourquoi les abandonner ? Mieux vaut au contraire en tirer profit.

De plus, aller acheter ses ingrédients magiques à la boutique du coin fait un peu anachronisme dans un univers médiéval. Le concept d'épicerie était totalement étranger au chevalier médiéval, qui devait se fournir auprès des artisans, fermiers et marchés locaux, ainsi que des colporteurs et de quelques rares marchands importateurs. Et comme l'approvisionnement était tout sauf régulier, il était impossible d'acheter tel ou tel objet à n'importe quel moment de l'année.

Songez, par exemple, à ce qu'un homme libre doit faire pour obtenir quelques saucisses. Il ne peut se rendre à l'épicerie pour acheter une livre de farce ou même une livre de viande, vu que l'épicerie n'existe pas. Il doit donc commencer par élever un cochon et le faire engraisser. Cela fait, il le saigne et le débite. Il hache ensuite la viande, récupère les boyaux, ramasse les herbes qui serviront à donner du goût, prépare les saucisses et les sale (ou les fume) pour les conserver. Et comme les saucisses sont nettement plus demandées que les ingrédients magiques, le jeteur de sorts doit nécessairement se voir imposer une tâche plus complexe. Permettre aux personnages d'acheter leurs ingrédients magiques à la boutique du coin est totalement hors de contexte dans un jeu médiéval fantastique (c'est un peu comme s'ils allaient au plus proche supermarché après s'être grimés en prévision d'un bal masqué).

Au bout du compte, la création d'un objet magique devrait être une expérience extrêmement personnelle pour le PJ. Le joueur doit intervenir lors de chaque étape du processus, qu'il s'agisse de trouver le bon morceau de bois cendré ou de jeter l'ultime sort nécessaire. L'obtention de chaque ingrédient n'est pas obligatoirement difficile, mais elle doit exiger un certain effort de la part du PJ. Peut-être aura-t-il seulement besoin de charbon extrait de ce petit promontoire des collines du nord et d'étain issu des mines locales, mais il devra obtenir séparément ces deux ingrédients (il n'existe aucun lieu où il pourra les trouver réunis).

Comme l'on pouvait s'y attendre, les matériaux et ingrédients nécessaires varient énormément d'un objet à l'autre. Potions et épées n'ont pas grand-chose en commun, et même une *potion de respiration aquatique* et une autre de *résistance au feu* n'ont guère d'autre similitude que le fait d'être liquides. Les descriptions des divers types d'objets magiques s'accompagnent de quelques suggestions d'ingrédients en fonction du degré de difficulté de l'objet.

Succès ou échec ?

Même si le personnage réunit tous les ingrédients et suit tous les procédés à la lettre, il n'est pas assuré du succès. La route menant à la fabrication d'un objet est tellement longue qu'il a de nombreuses occasions de commettre une erreur infime qu'il ne remarquera pas, mais qui aura de sérieuses répercussions par la suite (un trait mal tracé par-ci, une syllabe mal prononcée par-là). Une fois le processus de création achevé, le MD doit donc effectuer un jet de dés pour déterminer si les efforts du personnage sont couronnés de succès ou non.

Les chances de succès commencent par une valeur de base, cette dernière variant en fonction du type d'objet créé et de la classe du PJ. Ce score est ensuite augmenté du niveau du personnage, mais on lui ôte également le degré de difficulté calculé plus tôt. D'autres bonus ou malus viennent parfois s'y ajouter, comme l'indique la section **Types d'objets** (ou au gré du MD). Une fois le résultat final calculé, il donne le nombre à ne pas dépasser sur 1d100, sans quoi la tentative se solde par un échec.

Dans la plupart des cas, un ratage se solde par une masse informe et inerte chargée d'énergie magique imparfaitement contrôlée (et donc totalement inutilisable). Les ingrédients utilisés sont détruits et ne peuvent servir à mener une autre tentative. Le jeteur de sorts doit repartir à zéro.

En cas de résultat supérieur ou égal à 96, le personnage a fait plus qu'échouer : il est involontairement parvenu à pervertir le processus de création et à fabriquer un objet maudit. La magie est bien là, mais elle agit de manière néfaste. Ce que le PJ souhaitait être une *épée longue* +1 deviendra ainsi une *épée longue* -1,



un *sac dévoreur* est créé à la place d'un *sac sans fond*, etc. Dans ce cas, les sorts de détection indiquent bien que l'objet obtenu est magique et le personnage n'a aucune idée du résultat de son dur labeur. Ce n'est qu'en se servant de l'objet qu'il pourra se rendre compte de son erreur.

Types d'objets

Les objets magiques peuvent être tellement différents les uns des autres que les conditions à remplir pour les fabriquer sont, elles aussi, très variées. Les différences se font au niveau du temps de recherche, des matériaux et ingrédients, des procédés à suivre, mais aussi des chances de succès. Les pages qui suivent présentent des règles applicables à chacune des grandes familles d'objets magiques. Elles sont en partie tirées du **Chapitre 10** du *Guide du Maître* (**Trésor et objets magiques**), mais tout a été reproduit ici dans un souci de plus grande clarté. Dans le cas où il y aurait divergence, il faut se référer aux règles ci-dessous plutôt qu'à celles du *Guide du Maître*.

Le plus souvent, les indications fournies concernent tout autant les prêtres que les magiciens, surtout pour ce qui est des ingrédients nécessaires. Mais la méthode à appliquer pour créer le même objet peut considérablement varier d'une classe à l'autre. Chaque passage présente tout d'abord des informations d'ordre général, puis viennent des notes spécifiques à chacune des deux classes concernées.

Les parchemins

Les parchemins sont les objets magiques les plus faciles à créer, ce qui explique que c'est par eux que commencent généralement les jeteurs de sorts (les prêtres peuvent le faire dès le 7ème niveau, les magiciens devant, quant à eux, attendre le 9ème). Rédiger un parchemin magique consiste principalement à réunir les ingrédients requis, à concevoir la conversion nécessaire pour exprimer le sort sous forme écrite, puis à le coucher sur le papier. Rares sont les parchemins qui exigent de longues recherches ou des procédés complexes; le plus souvent, il suffit de bien connaître le sort que l'on désire transcrire.

Qu'il soit prêtre ou magicien, le personnage doit être capable de jeter le sort en question (qu'il s'agisse d'un sort courant ou d'un autre que le PJ a lui-même inventé). Pour ce qui est du degré de difficulté, tous les parchemins sont considérés comme des objets courants, à l'exception éventuelle des parchemins de protection (ces derniers peuvent en effet parfois être semi-courants, en fonction de l'effet recherché).

Quel que soit le parchemin que l'on désire rédiger, il faut toujours disposer de trois matériaux et ingrédients incontournables : une plume, du papier et de l'encre. Tous doivent être spéciaux, des ingrédients ordinaires ne pouvant en aucun cas faire l'affaire. Il serait idéal que chacun d'entre eux reflète la nature du sort que l'on désire transcrire, mais ce n'est pas là une condition rédhibitoire. La **Table 7 : Ingrédients pour parchemins** vous indique combien d'ingrédients différents il faut réunir et quelle doit être leur nature.

Une plume d'oie ne peut jamais servir à rédiger un parchemin. La plume doit au minimum être rare, c'est-à-dire arrachée à une créature peu courante. Les chances de succès sont plus élevées si le jeteur de sorts se la procure par lui-même. Chaque sort nécessite une nouvelle plume. Celles que l'on a déjà utilisées conservent en effet une certaine énergie magique résiduelle qui ne peut que faire échouer toute nouvelle tentative de transcription.

Le matériau sur lequel le sort doit être inscrit est le plus facile à obtenir. On a souvent recours au papier, qui est ce qui se fait de mieux dans le genre. Le papyrus et le parchemin sont également possibles. Les parchemins hors normes sont souvent rédigés sur des matériaux pour le moins étranges : peau de serpent, écorce fibreuse, soie, cuir souple et même tablette en pierre.

C'est l'encre qui présente la plus grande difficulté. On l'obtient à partir d'ingrédients surprenants, qui doivent être utilisés en quantités extrêmement précises, puis mélangés et filtrés. Il est impossible d'en préparer plus d'une dose à la fois. Le temps de préparation est égal à une journée par dose, celle-ci restant ensuite utilisable pendant 2 semaines.

La transcription et la rédaction proprement dite prennent une journée par niveau du sort. Les magiciens doivent travailler à partir de leur livre de sorts, tandis que les prêtres sont dans l'obligation de rester à côté de leur autel. Cette différence mise à part, le processus est le même pour les deux classes. Les parchemins de protection nécessitent 6 jours de labeur ininterrompu. Un parchemin peut contenir 1d6 sorts, ce nombre variant chaque fois (même si l'on reproduit fidèlement les mêmes sorts). En cas d'échec de transcription, tout le reste du parchemin devient inutilisable et s'orne généralement d'une grosse tache d'encre.



Création d'objets magiques

Lorsque l'on calcule le degré de difficulté d'un parchemin, il faut le faire séparément pour chaque sort, qui compte comme un objet courant à usage unique. Le processus de création ne nécessite de jeter aucun sort, mais le parchemin a tout de même un modificateur supplémentaire de +1 par sort inscrit. Le degré de difficulté sert par la suite à déterminer le nombre d'ingrédients à utiliser, ainsi que leur type.

Les chances de succès de base se montent à 80 % plus 1 % par niveau du magicien. Le fait d'utiliser du papier comme support confère également un bonus supplémentaire de 5 % (à moins qu'un matériau spécifique ne soit nécessaire), tandis que le papyrus s'accompagne d'un modificateur de -5 %.

Si le MD obtient un résultat de 96 ou plus au jet de dés, le parchemin est maudit. Il devient alors impossible d'y rajouter le moindre sort, mais le personnage ne sait pas que sa transcription a échoué. La malédiction ne prend effet que lorsque le sort est lu, les autres sorts inscrits précédemment sur le parchemin pouvant être utilisés normalement.

Table 7 : Ingrédients pour parchemins

Degré de difficulté	Matériaux Plume	Papier	Encre
3-4	Au choix	Au choix	1 exotique
5-9	1 rare	Au choix	1 exotique
10-14	1 exotique	Au choix	1 rare, 1 exotique
15+	1 exotique	1 rare	2 exotiques

Ingrédients types

Au choix. Plume d'oiseau chanteur (sauvage) ou d'aigle; papier, papyrus, parchemin.

Rare. Plume d'oiseau de la jungle, piquant de porc-épic; papier de riz, soie, feuille de palmier; encre de pieuvre, eau de glacier, larmes de femme (ou d'homme).

Exotique. Plume de phénix, de cockatrice, de bébé rukh (retaillée), plume arrachée à la couronne du Seigneur des Oiseaux; sang de dragon en poudre, sève d'Yggdrasil (l'Arbre du Monde), goutte de nectar des dieux.

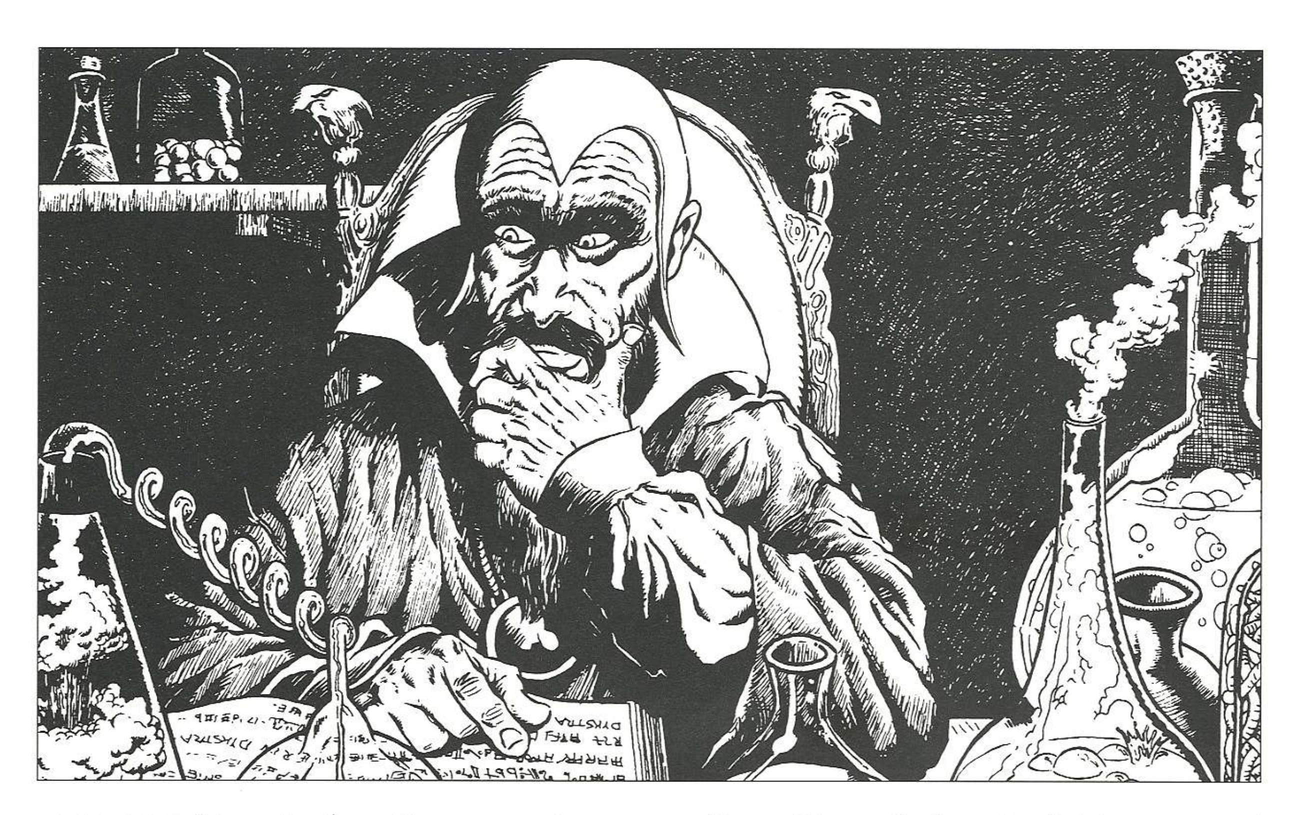
Magiciens. Les magiciens doivent se conformer à un nombre de conditions moins important que les prêtres lorsqu'ils veulent rédiger un parchemin. Ils n'ont besoin d'un laboratoire que lorsqu'ils préparent l'encre nécessaire. Une fois cela fait, il leur suffit de disposer d'un endroit calme et d'avoir une table (ou une surface plane similaire) sur laquelle s'installer et poser leur livre de sorts. Quelques mages proches de la nature préfèrent transcrire leur parchemin en extérieur, auquel cas ils prennent leur pique-nique avec eux. Un magicien peut lire les parchemins qu'il a lui-même rédigés sans avoir recours à un sort de *lecture de la magie*.

Prêtres. Bien qu'ils n'aient pas besoin de laboratoire, les prêtres ne disposent pas de la même liberté d'action que les mages pour ce qui est de la transcription des parchemins. Une fois qu'ils ont préparé l'encre, il leur faut placer la totalité de leurs ingrédients sur l'autel. Ils passent ensuite une journée entière à prier pour que les matériaux s'imprègnent de l'énergie nécessaire, et la rédaction proprement dite doit, elle aussi, être effectuée à l'autel.

Les potions

Les potions sont les objets magiques que l'on crée le plus souvent après les parchemins. Ces petites fioles pleines de liquide sont relativement aisées à concocter, et il est possible de les donner à ses compagnons. Ce sont également des cadeaux appropriés pour les chevaliers locaux et les serviteurs de seigneurs plus importants. Évidemment, tout le travail effectué peut être réduit à néant si l'on a le malheur de confier les potions à un individu particulièrement maladroit (ou encore si l'on passe trop près d'un dragon cracheur de feu, qui peut aisément les transformer en vapeur). Les potions sont généralement une spécialité de magiciens, mais les prêtres en préparent également quelques-unes (surtout celles de soins).

Le jeteur de sorts doit disposer d'une formule magique viable avant de commencer la préparation. Les mages l'obtiennent en jetant *contact avec un autre plan*, en passant des heures à fouiner dans des livres à demi-décomposés par le passage des siècles et en effectuant des expériences bien souvent risquées. Pour ce qui est des prêtres, ils ont recours à la prière et aux sorts de *communion* pour acquérir les connaissances qui leur manquent. Ces recherches prennent 1d3+1 semaines, mais peuvent être interrompues s'il devient



nécessaire de faire autre chose. Heureusement, une fois la formule découverte, il n'est plus besoin de recommencer à la chercher par la suite.

Il est également possible d'utiliser la formule d'un autre, mais cela revient au même que de reproduire une recette de cuisine qui n'est pas la sienne : le résultat n'est jamais tout à fait similaire. De la même manière que chaque cuisinier adapte ses recettes à son goût, le jeteur de sorts doit personnaliser chacune de ses formules de potions. Le fait de travailler à partir d'une formule existante facilite néanmoins la tâche et permet de réduire de 1 semaine le temps de recherche nécessaire.

Les prêtres et mages spécialistes n'ont pas la possibilité de concocter n'importer quelle potion. La **Table 8 : Potions et écoles de magie** indique à quelle école (ou à quelle sphère) il faut avoir accès pour pouvoir préparer une potion donnée. Les spécialistes incapables d'utiliser les sorts de l'école en question (ou les prêtres n'ayant pas accès à la sphère indiquée) ne peuvent élaborer les potions correspondantes. Les huiles sont repérées par un astérisque et les objets en provenance du *Recueil de Magie* sont tous indiqués en **gras**.

Bien qu'il ne soit nécessaire de jeter aucun sort lorsque l'on prépare une potion, le niveau du sort que la potion reproduit est ajouté au degré de difficulté. Ainsi, la *potion de vol* correspond au sort du même nom, ce qui se traduit par un modificateur de 3 points. Quand l'effet produit ne correspond à aucun sort, le modificateur de degré de difficulté est obtenu en ajoutant le niveau des sorts qui permettent le mieux d'aboutir au résultat final. Il n'existe, par exemple, aucun équivalent à la *potion de souffle de feu*, aussi le MD décide-t-il que les sorts *flèche enflammée* et *cri* correspondent à peu près à l'effet obtenu. Le niveau des deux sorts est ajouté, et le modificateur final est égal à 7.

Les potions peuvent seulement être à usage unique ou à usage limité. Lorsqu'il faut les boire en entier pour qu'il se produise quelque chose (comme dans le cas d'une *potion de vol*), ce sont des objets à usage unique. Mais il en existe également certaines qui peuvent fonctionner si l'on n'en ingère qu'une partie, auquel cas il s'agit d'objets à usage limité (une *potion de souffle de feu* peut ainsi être utilisée un maximum de quatre fois).



La potion nécessite un ingrédient spécial par tranche de 5 points de difficulté. Ces ingrédients peuvent être extrêmement variés, mais ils doivent tout de même contenir une base liquide. Il n'est pas nécessaire que ce liquide soit le sang ou la lymphe d'une créature donnée, du moment qu'il est difficile à obtenir. La neige que l'on sera allé chercher au sommet du plus haut pic de la région avant de la faire fondre, mais aussi de l'eau tirée du fond des océans ou du vin dérobé dans la cave d'un tyran constituent ainsi d'excellents choix.

En plus du liquide, un ingrédient (au moins) doit être en rapport avec les propriétés de la potion, même s'il n'a rien d'exotique. Pour une *potion de croissance*, on utilisera un gland réduit en poudre (car c'est lui qui donne naissance au chêne), tandis qu'une *potion de souffle de feu* nécessitera, par exemple, du kérosène ou de la salive de dragon rouge. La **Table 9 : Ingrédients pour potions** propose diverses suggestions, mais c'est au MD de décider ce qu'il autorise dans sa campagne. Certaines potions requièrent ainsi des ingrédients ridiculement faciles à dégoter (glands ou pâquerettes), tandis que d'autres sont presque impossible à trouver (de l'essence du Plan Éthéré, par exemple). Tous ces ingrédients ne nécessitent pas de massacrer une créature ou une autre, et les personnages peuvent en obtenir certains par la ruse ou la persuasion.

Magiciens. Une fois qu'ils ont réuni les ingrédients nécessaires, les mages doivent effectuer de savants mélanges dans leur laboratoire. Il leur faut mener à bien un procédé spécifique tous les 10 points de difficulté. Le MD détermine lui-même le procédé en question, en ajoutant 1 point supplémentaire au degré de difficulté final (ce qui peut éventuellement rajouter une étape supplémentaire). Voici quelques procédés suggérés :

Distillation	Filtrage
Évaporation	Infusion
Extraction des huiles essentielles	Purification
Fermentation	Séparation

Quelles que soient les étapes choisies, il en coûte au personnage un total de 100 po par point de difficulté. Cet argent sert à acheter les réactifs, les combustibles exotiques pour alambic et les autres ingrédients nécessaires au processus de préparation. Celui-ci prend au total 1 jour par point de difficulté de la potion. Une fois ce laps de temps écoulé, le MD lance les dés en secret pour voir si la tentative est couronnée de succès.

Prêtres. Les prêtres n'éprouvent que dédain pour les laboratoires des magiciens et ils n'ont pas à se livrer aux diverses expériences par lesquelles les mages doivent passer. Au lieu de cela, ils se contentent de mélanger délicatement les divers ingrédients puis de disposer l'ensemble sur l'autel spécialement consacré par leur dieu. Ensuite, ils n'ont plus qu'à jeûner et à prier. Durant cette période, ils ne peuvent dormir qu'un maximum de 4 heures par nuit et n'ont pas le droit d'ingérer autre chose que de l'eau. Dès qu'ils ont prié 1 jour par point de difficulté de la potion, le MD jette les dés pour déterminer le résultat de leur tentative.

Chances de succès pour les potions

La préparation d'une potion a 70 % de chances d'être menée à bien, auxquelles viennent s'ajouter +2 % par niveau du personnage. Les mages spécialistes bénéficient d'un bonus supplémentaire (fixe) de +5 %. On ôte à ce total le degré de difficulté de la potion, le résultat donnant le nombre à ne pas dépasser sur 1d100. Sur un jet de 96-00, la tentative se solde automatiquement par un échec et la potion est maudite. La plupart des potions maudites sont de puissants poisons, mais certaines peuvent donner des *potions de tromperie* (auquel cas le personnage est persuadé qu'il a obtenu le liquide qu'il recherchait). Le MD ne doit jamais dire au joueur que le PJ vient de créer une potion maudite. En cas d'échec normal, le jeteur de sorts se rend aisément compte que sa tentative s'est soldée par un fiasco (à cause de la couleur étrange du breuvage obtenu, de l'odeur immonde qu'il dégage, etc.).

Les objets magiques permanents

Dès qu'un jeteur de sorts décide de créer un anneau, une baguette ou tout autre objet magique, ce n'est plus là quelque chose qu'il peut se permettre de faire entre deux aventures. La fabrication d'objets magiques permanents requiert du talent, de l'organisation, mais aussi et surtout énormément de travail. Compte tenu du résultat que l'on peut s'attendre à obtenir, qui pourrait raisonnablement espérer que l'entreprise soit aisée ?

La première étape consiste à apprendre la marche à suivre. Contrairement aux potions, qui sont suffisamment courantes pour que certains mages écrivent des traités à leur sujet, il n'existe aucune formule expliquant



Création d'objets magiques

Table 8 : Potions et écoles de magie

Potion	École/Sphère
*Antiacide**	Abjuration
Aphrodisiaque de Starella	Enchantement / Charme
Arôme des rêves	Enchantement / Charme
Clairaudience	Divination
Clairvoyance	Divination
Contrôle des animaux	Enchantement / Charme
Contrôle des dragons	Enchantement / Charme
Contrôle des élémentaux	Élémentaire
Contrôle des géants	Enchantement / Charme
Contrôle des morts-vivants	Nécromancie (m et p)
Contrôle des personnes	Enchantement / Charme
Contrôle des plantes	Végétale (p)
Croissance	Altération
*Désenchantement**	Abjuration
Détection des trésors	Divination (m et p)
Diminution	Altération
Eau pure	Prêtre (n'importe quelle sphère)
Éclat irisé	Altération
Élixir de jouvence	Temps (p)
Élixir de santé	Nécromancie (p)
ESP	Divination
*Éternité**	Temps (p)
*Éthérée**	Astrale (p)
*Feux ardents**	Invocation / Évocation
Force de géant	Altération
Forme gazeuse	Altération
*Glisse**	Conjuration / Convocation
Grands soins	Soins (p)
Héroïsme	Charme (p)
*Impact**	Combat (p)
Insecticide de Murdock	Abjuration
Invisibilité	Illusion / Fantasme
Invulnérabilité	Abjuration
*Invulnérabilité élémentaire**	Élémentaire
Invulnérabilité aux plans élémentaires*	Élémentaire
Lévitation	Altération
Longévité	Nécromancie
Métamorphose	Altération
Mort caillée	Nécromancie
Philtre d'amour	Enchantement / Charme
Philtre de faconde	Divination (p)
Philtre de persuasion	Enchantement / Charme
*Préservation**	Temps (p)
Rapidité	Altération
Résistance au feu	Protection (p)
Respiration aquatique	Élémentaire
Soins	Soins (p)
Souffle de feu	Altération
Super-héroïsme	Charme (p)
Ventriloquie	Illusion / Fantasme
Vitalité	Temps (p)
Vol	Altération

Table 9 : Ingrédients pour potions

Potion	Ingrédients suggérés
*Antiacide**	Cire, sève de caoutchouc
Aphrodisiaque de Starella, *philtre d'amour*	Larmes d'un amoureux éconduit
Arôme des rêves	Musc, salive de mucal
Clairaudience	Cérumen
Clairvoyance	Morceaux de *boule de cristal*
Contrôle des animaux	Poils de l'animal concerné
Contrôle des dragons	Sang de dragon
Contrôle des élémentaux, *invulnérabilité élémentaire*, ***invulnérabilité aux plans élémentaires****	Matière du plan élémentaire approprié
Contrôle des géants	Bouts d'ongles de géant
Contrôle des morts-vivants	Sang de vampire
Contrôle des personnes	Cheveux de roi
Contrôle des plantes	Sève de plante venimeuse
Croissance	Gland, éponge desséchée
*Désenchantement**	Eau issue d'un monde du Primaire où aucune magie n'est présente
Détection des trésors	Poudre de diamant
Diminution	Vin de créature féerique (farfadet, etc.)
Eau pure	Eau d'une pureté irréprochable
Éclat irisé	Eau mise en présence d'un arc-en-ciel
Élixir de jouvence	Extrait de ginseng
Élixir de santé	Eau maudite purifiée
ESP	Fil tiré d'une robe de flagelleur mental
Éternité, préservation**	Poudre d'ambre
*Éthérée**	Essence du Plan Éthéré
*Feux ardents**	Goudron en fusion
Force de géant	Ragoût préparé par un géant
Forme gazeuse	Terre de tombe de vampire
*Glisse**	Graisse produite par un sort de *glisse*
Grands soins, soins	Miel d'abeilles géantes
Héroïsme, super-héroïsme	Boucle de cheveux d'un grand héros
*Impact**	Fer prélevé sur la masse d'un patriarche
Insecticide de Murdock	Pâquerettes, poils de chien sans puces
Invisibilité	Eau d'un mirage
Invulnérabilité	Clou en adamantine
Lévitation	Graines de pissenlit
Longévité	Vin versé par l'aîné de la ville
Métamorphose	Peau de vipère fraîchement dépecée
Mort caillée	Poison
Philtre de faconde, philtre de persuasion	Gemme donnée de bon cœur
Rapidité	Sueur prélevée sur un cheval de course
Résistance au feu	Amiante, glace
Respiration aquatique	Vin de sahuagin
Souffle de feu	Cendre produite par le souffle enflammé d'un dragon
Ventriloquie	Sueur prélevé sur un menteur
Vitalité	Grains de café
Vol	Vapeur de nuage



Création d'objets magiques

comment fabriquer une épée magique ou une *baguette de feu*. Pour les magiciens, savoir rime avec pouvoir, et ils n'ont donc pas l'habitude de partager leurs connaissances avec leurs rivaux.

Les recherches préliminaires exigent du personnage qu'il découvre les matériaux et ingrédients utilisés lors du processus de fabrication, ainsi que les étapes qu'il lui faudra suivre et les sorts qu'il lui faudra jeter pour que sa tentative soit couronnée de succès. Les sorts de *communion* et de *contact avec un autre plan* permettent d'obtenir des résultats probants (à condition de réfléchir avec soin aux questions que l'on désire poser) et le fait de louer les services d'un sage accélère bien souvent le processus. Le personnage peut ainsi faire appel à sa magie pour découvrir les sorts nécessaires, tandis que le sage établit la liste des ingrédients à utiliser (ainsi que l'endroit où il est possible de se les procurer). Le MD doit donc détenir les réponses aux questions que ces recherches risquent de générer.

La première étape consiste (pour le MD) à étudier la proposition que le joueur lui soumet. Un personnage ne peut créer ni artefact ni objet intelligents, en raison des inconvénients inhérents à cette famille d'objets (voir **Les objets magiques intelligents**, ci-dessous). En fait, le PJ a la possibilité de fabriquer un tel objet, mais il y a de fortes chances que le coût exigé soit nettement plus élevé que ce qu'il est disposé à payer. Cela laisse tout de même une grande liberté de choix. Le personnage peut fabriquer n'importe quel autre objet détaillé dans les divers livres de règles, à moins qu'il ne préfère créer quelque chose qui sorte tout droit de son imagination.

S'il s'agit d'un objet existant, le MD doit déterminer s'il est courant ou rare. Si le personnage en possède déjà un similaire, il est forcément courant. Sinon, il faut prendre en compte la fréquence d'apparition d'un tel objet (ainsi que le fait de savoir si le PJ en a déjà eu un entre les mains). Il est extrêmement plus complexe de fabriquer une *épée longue +2, voleuse de neuf vies* en se basant sur des on-dit qu'en en prenant une autre pour modèle.

Par contre, si l'objet est nouveau, le joueur doit le décrire dans ses moindres détails. La plupart des joueurs ajouteront sans doute à leur description des notes concernant les matériaux et ingrédients à utiliser, ainsi que la complexité relative de la tâche. Tout cela est certes fort utile, mais ce que le MD a vraiment besoin de connaître, c'est tous les effets de l'objet (portée des pouvoirs, dégâts éventuels, durée, nombre de charges maximum, etc.). Le MD peut interdire ou modifier tout ce qu'il ne souhaite pas voir apparaître dans sa campagne (ce n'est en effet pas aux joueurs de décider comment la partie doit se dérouler). La meilleure situation possible est celle où MD et joueur coopèrent pour créer un objet magique qui devrait apporter un intérêt supplémentaire à la campagne de l'avis des deux parties. Ce n'est qu'après qu'il a donné son accord au sujet de l'objet que le MD doit réfléchir au processus de fabrication.

Une fois cette première étape achevée, le MD doit déterminer la liste de sorts nécessaires pour créer l'objet. *Permanence* est automatiquement requis, de même qu'au moins un *enchantement d'un objet*. Si l'objet doit reproduire un sort bien précis, ce dernier est bien évidemment incontournable. De plus, si la puissance du sort est variable (par exemple, en fonction du niveau auquel il est jeté), le personnage doit avoir atteint le niveau nécessaire pour utiliser le sort en question. Une *baguette de terreur* requiert, par exemple, l'utilisation du sort *terreur* (magicien, niveau 4). Même si elle reproduit les effets du sort de prêtre *effroi* (niveau 1), ce dernier ne possède ni la portée ni la zone d'effet du pouvoir de la baguette.

Certains objets combinent plusieurs pouvoirs différents. Dans ce cas, un sort est nécessaire pour chaque effet. Un prêtre cherchant, par exemple, à fabriquer des *bottes nordiques* devra jeter *passage sans trace* (pour se déplacer sans laisser de piste derrière lui), *action libre* (demie-VD sur la glace) et *endurance du froid* (pour que l'utilisateur reste bien au chaud).

Mais tous les objets magiques ne peuvent se décomposer en sorts existants, et le MD doit donc parfois déterminer la combinaison de sorts permettant d'obtenir le résultat voulu, à moins qu'il n'exige que le personnage invente lui-même le sort nécessaire pour fabriquer l'objet. Il n'existe ainsi aucun sort capable de générer des espaces extra-dimensionnels semblables à celui d'un *trou portable*. Le MD peut donc décider que deux sorts conjugués produisent le même effet : *coffre secret de Léomund* pour créer l'espace en question et *duo-dimension* pour obtenir l'orifice ouvrable et fermable à volonté. Dans le cas d'un *miroir d'emprisonnement*, le MD peut légitimement exiger que le personnage invente un nouveau sort produisant l'effet recherché.

Mais il existe aussi quelques rares objets que ni les mages ni les prêtres ne sont capables de concevoir seuls. Ces objets ne peuvent être obtenus que lorsque deux personnages (ou un PJ et un compagnon d'armes) œuvrent de concert. Les autres PNJ ne

gaspillent pas leur temps libre à jeter tel ou tel sort simplement parce que cela arrange l'un des personnages.

Après avoir additionné le degré de difficulté lié aux sorts et celui découlant de la catégorie de l'objet (sans oublier d'y appliquer un éventuel modificateur s'il est rare ou semi-courant), le MD obtient le nombre de matériaux et ingrédients nécessaires (ils sont égaux au degré de difficulté global de l'objet, divisé par 5). Le coût total de ces ingrédients est en général compris entre 1 000 po et 10 000 po par point de difficulté. Quelques suggestions d'ingrédients suivent, en fonction de la nature de l'objet.

Le degré de difficulté détermine également le nombre de procédés qu'il faut mener à bien (1 par tranche de 10 points de difficulté). N'oubliez pas de rajouter 1 point supplémentaire au degré de difficulté par procédé requis (ce qui peut, une fois encore, en imposer 1 de plus). Comme pour les ingrédients, les étapes suggérées ci-dessous sont présentées en fonction des diverses familles d'objets.

Les anneaux. Le matériau de base pour tout anneau est la bague proprement dite, à laquelle on rajoute de l'or, de l'argent, du laiton, de l'acier, du fer nanique, du métal récupéré sur l'armure d'un héros abattu, du magma durci ou encore du bois tendre. Les ingrédients exotiques peuvent être du lierre tissé, une peau de serpent ou encore un lombric vivant (tous trois transformés en acier). Il est également possible d'ajouter d'autres ingrédients au métal, généralement sous forme de poudre : corne de bélier, pierres précieuses, plumes, cheveux ou écailles ne sont que quelques-unes des nombreuses possibilités. L'anneau n'a nul besoin d'être banal et sans la moindre ornementation (contrairement à ce qu'explique le *Guide du Maître*). Il peut, au contraire, être serti de gemmes ou de perles, et l'on peut y graver des runes ou des décorations en filigrane, voire y ajouter des émaux bigarrés obtenus à partir de la sève d'arbres tropicaux et de minerais trouvés loin sous la surface du sol.





Création d'objets magiques

Nombre de procédés permettent de fabriquer un anneau. En voici quelques-uns :

Coulage	Sertissage de pierres précieuses
Fabrication du moule	Soudure
Fonte de l'alliage	Trempe
Polissage	

Il est également possible de se doter d'ingrédients spécifiques pour chacune de ces étapes. Le moule peut ainsi nécessiter la reproduction exacte d'un caméléon ou d'une plume de phénix. Lorsque l'on désire obtenir l'anneau par coulage, il est parfois nécessaire d'utiliser de la cire d'abeilles géantes ou de la glace prélevée dans un repaire de géants du givre. Un *anneau de poigne électrique* devra peut-être recevoir la décharge délivrée par une anguille électrique lors de la trempe, tandis qu'un *anneau de résistance au feu* peut, quant à lui, devoir être trempé directement dans de la lave en fusion. Il est également parfois nécessaire d'utiliser de l'eau en provenance d'un lointain océan, un vin rare ou même une potion magique diluée. Même l'étape de polissage nécessite parfois d'étranges ingrédients : une pâte à base de poudre de diamant, une huile aromatique aux essences du champignon des Tréfonds Obscurs ou même la peau écailleuse d'un monstre terriblement dangereux.

Les sceptres et baguettes. Il faut dépasser le concept un peu simpliste selon lequel toutes les baguettes seraient en bois et les sceptres en fer. En fait, il est possible d'utiliser toute une série de matériaux plus étranges les uns que les autres. N'importe quel matériau peut faire l'affaire, à condition qu'il soit possible de lui faire prendre la forme requise : fer, acier, argent, ivoire, airain, cuivre, cristal... Même le bois et le fer n'ont aucun besoin d'être ordinaires. Le personnage peut ainsi avoir besoin du premier érable du printemps, du cœur d'un chêne vieux de cinq cents ans, d'un bois que l'on ne trouve que sur un lointain continent, de minerai de fer pur prélevé sur une étoile filante ou encore du sceptre métallique d'un roi des nains. Il est également possible que l'objet nécessite un bloc d'acier si pur qu'il laisse échapper une note d'une grande limpidité chaque fois qu'on le frappe. Dans les cas les plus extrêmes, le matériau est parfois presque impossible à obtenir ou à conserver : un stalactite de glace pour une *baguette de givre*, une portion d'éclair pour une *baguette de foudre* ou encore un diamant phénoménal dans lequel on taillera un *sceptre de splendeur*. Dans ce genre de situation, le personnage doit découvrir par lui-même le moyen de se procurer un tel matériau (et, bien souvent, de le conserver).

Les diverses étapes du processus de création peuvent, elles aussi, requérir divers ingrédients. Ces étapes sont :

Ciselage	Rabotage
Émaillage	Sertissage
Gravure	Tournage
Polissage	Trempe

Lorsque l'on a besoin d'autres ingrédients que la baguette ou le sceptre proprement dit, il s'agit le plus souvent de décorations que l'on y ajoute : gemmes, perles et liserés d'or ou d'argent sont extrêmement fréquents. Les ingrédients plus surprenant peuvent prendre la forme de plumes, de cuir d'animaux exotiques, de fil adamantine, de griffes de squelette, etc. Ils peuvent être fixés à une extrémité de l'objet, en pendre ou encore le parer sur toute sa longueur. Et une baguette n'a pas nécessairement besoin d'être un long bout de bois tout fin.

La gravure peut se limiter à quelques runes toutes simples ou, au contraire, creuser de véritables trous dans l'objet, de telle sorte que le cœur de ce dernier soit creux. Pour graver les divers motifs ou runes, il faut disposer de burins spécifiques. Le sceptre ou la baguette peut être trempé dans d'étranges liquides afin d'absorber leur essence (ceci est tout particulièrement approprié si l'objet est en bois). Une *baguette d'illusion* peut ainsi être immergée dans de l'eau "produite" par un mirage, un *sceptre de terreur* dans la sueur d'un homme effrayé. Comme pour les anneaux, le procédé de polissage peut, lui aussi, nécessiter des ingrédients spéciaux, comme du venin de guêpe géante pour une *baguette de détection de l'ennemi*. Un terreau exotique pourrait servir à dessiner divers motifs sur l'objet, dont les impuretés peuvent ensuite être rabotées si on le place au cœur d'une tempête de sable.

Les bâtons. Contrairement aux sceptres et aux baguettes, ceux-là sont presque exclusivement en bois, ne serait-ce que parce les autres matériaux sont bien souvent trop lourds. Le choix du bois utilisé revêt

donc une importance toute particulière. Un bâton est un objet extrêmement personnel. Il ne suffit donc pas de sélectionner le meilleur bois possible. Il faut également que le matériau choisi ait du caractère (par exemple, qu'il soit tordu ou noueux) et qu'il corresponde à la personnalité de son futur propriétaire. Il faut donc s'armer de patience si l'on désire trouver la pièce rare.

Une fois le bon morceau de bois découvert, les ingrédients et procédés sont semblables à ceux que l'on emploie pour les sceptres et les baguettes. La plupart des magiciens semblent penser qu'un bâton digne de ce nom doit être extrêmement impressionnant et doté d'une multitude de "gadgets" (objets divers qui en pendent, grosses pierres précieuses, cristaux, visages gravés, etc.) qui le distinguent des sceptres et des baguettes, considérés comme plus vulgaires. Les prêtres penchent, quant à eux, pour une grande austérité, et il est rare que leurs bâtons arborent d'autres ornements que leur symbole sacré.

Les armes. Les armes sont parmi les objets magiques que les personnages des autres classes souhaitent le plus ardemment acquérir, mais mages et prêtres n'ont que peu de raisons d'en fabriquer. Qu'est-ce qu'un magicien pourra en effet bien faire d'une *épée à deux mains +1* ? Comme l'on pouvait s'y attendre, la plupart des armes magiques sont des dagues ou des masses, produites par des guerriers/mages ou des guerriers/prêtres, ainsi que les armes offertes en cadeau aux rois et autres seigneurs. Un magicien généreux (et prévoyant) peut également fabriquer des armes pour ses compagnons d'aventure. La présence de quantité d'épées magiques dans la plupart des campagnes s'explique par le fait que ces objets ont bien souvent (et fort heureusement) une durée de vie très longue (qui s'exprime généralement en siècles).

La fabrication d'une épée (ou de toute autre arme) magique commence par l'obtention de l'arme proprement dite. Un soc de charrue transformé à la va-vite en lame d'épée ne pourra bien évidemment pas faire l'affaire. Qu'il s'agisse d'un gourdin, d'une rapière ou d'une main-gauche, l'arme doit avoir été forgée dans le but spécifique d'être par la suite enchantée. Prenons par exemple une épée magique tout ce qu'il y a de plus banale. On se procure l'acier à des sources aussi diverses qu'étranges : au cœur d'une étoile filante, sur un champ de bataille légendaire ou encore à partir de la sève d'un arbre ferrugineux (nous vivons bien dans un monde fantastique, non ?). L'alliage est ensuite forgé à la chaleur de feux exotiques (de la lave en fusion, les rayons du soleil fortement concentrés ou encore le souffle d'un molosse satanique captif) de façon à lui donner une forme encore imprécise qui accueillera l'enchantement. Une fois travaillée et trempée dans un liquide hors du commun (une source bondissante, du vin d'orque ou de l'acide de dragon noir... mais cette dernière substance ne doit bien évidemment pas pouvoir dissoudre l'alliage), la lame peut être finement ciselée et il est possible de lui rajouter une poignée faite, elle aussi, de matériaux extrêmement rares. L'épée est désormais prête à recevoir l'enchantement.

Voici les étapes de fabrication que l'on suit pour la plupart des armes :

Affûtage	Forgeage
Ciselage	Gravure
Coulage	Perçage
Équilibrage	Trempe

Mais toutes les armes ne sont pas en fer ou en acier. Flèches, frondes, arcs, javelots et épieux doivent être taillés dans le bois, suite à quoi il faut leur rajouter qui un fer, qui un empennage, etc. Chacune de ces étapes du processus de fabrication peut nécessiter des matériaux exotiques (plumes, boyaux, bois, cuir et même fil rares). Quant aux procédés employés, la gamme de matériaux possibles est si étendue que le MD peut les déterminer à sa guise.

Les armures. Les matériaux et procédés employés pour la fabrication des armes magiques peuvent bien souvent s'appliquer aux armures. Une armure de plates doit ainsi être forgée et trempée, et il est évident que les matériaux utilisés doivent être uniques. Mais il existe également des étapes supplémentaires pouvant s'avérer nécessaires. Les voici :

Ciselage	Laquage
Dorure	Peinture
Ébullition	Repoussage
Essayage	Rivetage
Estampillage	Soudage
Gravure	Tissage
Laçage	

Les étapes décrites ci-dessus dépendent bien sûr du type d'armure que l'on désire fabriquer. Une armure



Création d'objets magiques

de plates n'a ainsi aucun besoin d'être portée à ébullition (à moins que le MD n'ait une idée bien précise en tête), mais c'est là un procédé absolument vital pour la fabrication d'une armure de cuir.

Objets magiques divers. Comme son nom l'indique, cette catégorie est trop diversifiée pour qu'il soit possible d'établir une liste de matériaux ou de procédés la concernant. En effet, les ingrédients nécessaires pour une paire de *bottes de sept lieux* ne sont guère appropriés pour une *gemme de vision* ! Pour certains objets, les matériaux (du moins ceux de base) sont évidents. Une *cape de protection* a ainsi besoin de tissu, de fil et de fermoirs, tandis qu'une *lyre de construction* nécessitera bien entendu l'instrument en question, mais peut-être s'ornera-t-il de cordes en argent ou d'un cadre en jade ouvragé avec le plus grand soin. Certains objets ne requièrent aucun matériau supplémentaire (une simple pierre précieuse suffit pour créer une *gemme de vision*), auquel cas les ingrédients additionnels peuvent tout simplement être rajoutés pour conférer à l'objet sa puissance magique. La gemme de l'exemple précédent peut, par exemple, être trempée dans de l'eau enchantée par un sort de *bénitier magique*, exposée au souffle gazeux d'un dragon vert ou encore chauffée dans le feu de camp d'une prophétesse. De la même manière, il est possible qu'une *perle de puissance* doive être retirée de l'anneau d'un patriarche avant qu'il devienne possible de l'enchanter. L'éventail des possibilités est aussi étendu que celui des objets eux-mêmes.

Ultimes retouches

Quand le personnage sait quels sont les ingrédients et les procédés nécessaires (et quand il a mené à bien les éventuelles aventures lui permettant d'acquérir les premiers et de découvrir les seconds), il peut se lancer dans le processus de fabrication proprement dit. Il lui faudra sans doute commencer par prendre quelques dispositions, vu qu'il est censé rester en permanence à côté de l'objet qu'il est en train de créer. Il peut demander à d'autres personnes de l'aider à accomplir certaines tâches manuelles qu'il est incapable de mener à bien (un armurier pourra, par exemple, marteler une épée pour lui ou encore donner forme à un heaume), mais il faut qu'il supervise en permanence le moindre détail du processus. Une fois ce dernier commencé, il ne peut être interrompu, même par une courte durée, sans quoi il faut tout reprendre à zéro.

Le temps nécessaire à la fabrication d'un objet magique (qui regroupe l'ensemble des procédés à suivre) est égal à 2d6 mois plus 1 semaine par degré de difficulté de l'objet. Autrement dit, créer un objet magique permanent est tout sauf rapide ! Une fois que tout est prêt, on passe à l'ultime étape, au cours de laquelle tous les sorts nécessaires sont jetés en succession (en plus d'*enchantement d'un objet* et de *permanence* si le personnage est un magicien).

Quand le jeteur de sorts en a terminé, le MD effectue un jet de dés pour déterminer quel est le résultat de tous ces mois de travail. Les chances de succès se montent à 60 % plus 1 % par niveau du PJ (mais moins le degré de difficulté final de l'objet). En cas de succès, le personnage obtient bien l'objet désiré, mais en cas d'échec, il a œuvré longuement en vain. Pire encore, sur un résultat de 96-00, l'objet est maudit. Dans ce cas, le PJ peut tout au plus partir du principe que ses efforts ont été couronnés de succès jusqu'à ce que quelqu'un utilise l'objet.

Les objets magiques intelligents

Certains personnages peuvent également vouloir fabriquer des épées (ou d'autres objets) intelligentes. Cela est ce≤rtes possible, mais la plupart des joueurs devraient renoncer en prenant connaissance du coût d'une telle opération. En effet, un objet ne peut devenir intelligent que si le jeteur de sorts sacrifie sa propre existence dans ce but. À force de prières (ou poussé par une obsession destructrice), le personnage finit par faire en sorte que son énergie vitale soit transférée dans l'objet. Son enveloppe charnelle n'est plus alors qu'une coquille sans vie. Une fois enfermé de la sorte, le PJ n'a plus aucun espoir de se libérer. Son corps ne peut d'aucune façon être ramené d'entre les morts et la réincarnation est également interdite à son esprit.

"Super ! se diront sans doute certains joueurs. Je vais jouer une épée magique !" Si le MD pense que le joueur en question en est capable, il peut autoriser le transfert, mais le "personnage-épée" doit tout de même se conformer à des conditions draconiennes :

- Il perd la totalité de ses caractéristiques, à l'exception de son Intelligence et de sa Sagesse, mais aussi toutes les capacités liées à sa classe et à sa race. Il lui est bien évidemment impossible de se mouvoir de lui-même. Il ne peut pas non plus ramasser le moindre objet et les interactions avec le monde physique lui sont strictement interdites. Il conserve

toutefois son alignement d'origine (avec toutes les conséquences que cela peut avoir dans ses relations avec son possesseur).

- Le PJ ne peut communiquer que par voix orale, et uniquement par le biais des langues qu'il connaissait de son vivant.
- Il perd tous les points d'expérience qu'il possédait et, dès lors, n'en gagne plus, sauf pour les activités auxquelles il participe directement. Une épée intelligente n'amasse ainsi de PX que lorsqu'elle tue des monstres. Aucun point d'expérience de bonus ne peut lui être accordé quand l'objectif de l'aventure est atteint. À noter que seuls les objets magiques intelligents créés par le sacrifice d'un PJ gagnent des PX de cette manière (jamais les autres).
- Tous les 100 000 points d'expérience, l'objet gagne 1 nouveau pouvoir, en commençant comme s'il était une épée magique dotée de 14 en Intelligence. Il progresse ensuite en suivant la **Table 113 : Intelligence et capacités d'une arme**, page 249 du *Guide du Maître*, et gagne 1 nouveau pouvoir tous les 100 000 PX.
- L'objet est doté d'un score d'ego et peut tenter de prendre possession de son propriétaire, mais seulement lorsque le MD décide qu'un conflit de personnalité a lieu de se produire (voir le *Guide du Maître*, page 251).





Recharger les objets magiques

Tout magicien un tant soit peu ambitieux désire créer des objets magiques, mais la volonté et le talent ne vont pas toujours de pair avec le temps libre et le budget, ce qui explique que les mages dotés d'un minimum de sagesse se rabattent souvent sur les objets rechargeables. Ces derniers présentent l'énorme avantage de n'avoir à être fabriqués qu'une seule et unique fois, suite à quoi il suffit tout simplement de les recharger (ce qui nécessite beaucoup moins d'efforts et de temps que pour créer un autre objet).

Tous les objets magiques ne peuvent pas être rechargés (ou n'ont pas besoin de l'être). Les objets à usage unique (qui sont le plus souvent des potions ou des parchemins) sont détruits dès que l'on s'en sert, et il est donc bien évident qu'ils ne peuvent être rechargés. À l'inverse, les objets permanents (épées, armures, capes, objets divers et la plupart des anneaux) n'ont nul besoin de l'être, puisqu'ils ne dépensent jamais la moindre charge. La règle est donc on ne peut plus simple : les seuls objets magiques pouvant être rechargés sont… ceux à charges (sceptres, bâtons, baguettes et quelques anneaux). Mais même la présence de charges n'est pas en soi une garantie, car les objets particulièrement puissants ne peuvent pas toujours être rechargés. L'**Appendice A** fait la liste des objets rechargeables courants.

La magie est rarement logique, et la plupart des objets se rechargent donc en suivant un processus qui leur est propre, ce qui ne peut qu'encourager les magiciens à développer leur mémoire (ou à tout noter). Certains objets ne peuvent être rechargés que par les prêtres, d'autres par les mages, tandis que certains nécessitent même les efforts combinés d'un représentant de chacune des deux classes. La plupart des objets absorbent l'énergie d'un sort bien spécifique, mais quelques-uns peuvent virtuellement accepter n'importe quel type de magie. Certains objets particulièrement agressifs tirent même leurs charges de l'énergie vitale de diverses entités, comme le *bâton des éléments*. Non seulement les magiciens d'alignement bon ont tendance à voir ces procédés d'un mauvais œil, mais ces objets très particuliers ne sont pas véritablement considérés comme rechargeables, et les règles qui suivent ne s'appliquent donc pas à eux. Mais qu'un mage utilisant un *bâton des éléments* ne s'attende pas à se faire beaucoup d'amis dans les Plans Élémentaires !



Recharger les objets magiques

Règles d'ordre général

Les règles qui suivent concernent la totalité des objets rechargeables. Ce sont elles qui prouvent aux jeteurs de sorts que la magie suit un schéma logique (et les miracles aussi), encore que d'autres considèrent qu'elles démontrent sans la moindre ambiguïté que les jeteurs de sorts en question passent un peu trop de temps à réfléchir à leurs belles théories. Ces règles sont extrêmement générales, mais aucune exception n'y a encore été découverte.

- L'objet que l'on désire recharger doit encore avoir au moins une charge restante. Les objets épuisant leur ultime charge ne peuvent être rechargés, car la magie maintenant leur cohérence s'est volatilisée en même temps qu'elle.
- Un objet ne peut être rechargé que par un individu capable de jeter le sort nécessaire et devant nécessairement être de la même classe que le créateur de l'objet. Par exemple, une *baguette de détection de la magie* fabriquée par un magicien ne pourra être rechargée par un prêtre utilisant un sort de *détection de la magie* ; seul un mage sera capable de mener cette tâche à bien.
- Un objet ne peut être rechargé que par des sorts au moins aussi puissants que son pouvoir principal. Cette règle a deux conséquences. Premièrement, elle encourage les jeteurs de sorts de bas niveau à pousser leurs études le plus loin possible. Même si n'importe quel magicien de niveau 1 a accès à *mains brûlantes,* aucun d'entre eux ne pourra jamais recharger une *baguette de feu.* C'est vrai que cette baguette peut générer l'équivalent d'un sort de *mains brûlantes,* mais ses pouvoirs incluent également *pyrotechnie, boule de feu* et *mur de feu.* Ce dernier sort (qui est aussi le plus puissant des quatre) ne peut être jeté que par un mage de niveau 7 ; c'est donc lui qui doit être utilisé pour recharger la baguette. Deuxièmement, cette règle oblige souvent les jeteurs de sorts à effectuer un "sacrifice" temporaire en jetant un sort plus puissant que l'effet désiré (dans ce cas, le *mur de feu* ne redonne que 1 charge à l'objet, alors qu'il en coûte 2 si on le jette à partir de la baguette).

En plus de ces règles incontournables, le processus de rechargement s'accompagne bien souvent de conditions devant absolument être remplies pour que la tentative se solde par un succès. Bien qu'il n'existe, en théorie, aucune limite au nombre de conditions requises, celles qui suivent sont plus courantes que d'autres.

- Le jeteur de sorts doit avoir atteint un niveau supérieur à celui qui est nécessaire pour jeter le sort. Cela garantit que l'enchantement utilisé pour recharger l'objet est suffisamment puissant, surtout lorsque des paramètres tels que les dégâts, la portée et / ou l'intensité du sort varient en fonction du niveau. Cette restriction reflète également la difficulté à faire en sorte que l'objet accepte bien la charge que l'on tente de lui faire absorber.
- Le processus de rechargement nécessite parfois l'utilisation d'autres sorts. Pour les magiciens, le sort d'*enchantement d'un objet* est fréquemment employé dans ce sens, surtout en ce qui concerne les objets particulièrement puissants ou inhabituels. Cet enchantement doit être jeté chaque fois que le sort de rechargement ne correspond pas précisément au pouvoir principal de l'objet. Une *baguette d'illumination* peut, par exemple, libérer une *explosion solaire,* qu'il est impossible de reproduire par quelque sort que ce soit. *Enchantement d'un objet* est alors utilisé pour transformer le sort suivant (*lumière éternelle* dans ce cas bien précis) et lui permettre de recharger l'objet.
  Les prêtres ne possèdent pas, quant à eux, de sort équivalent à *enchantement d'un objet.* Ils n'ont donc qu'un seul recours : choisir avec le plus grand soin les sorts proposant une alternative viable. Aucun sort ne correspond au pouvoir du *bâton-fustibale* (qui lui permet de catapulter des projectiles). Le druide le recharge donc en combinant les effets des sorts *animation de la pierre* et *gourdin magique.*

Ces deux conditions sont seulement celles que l'on rencontre le plus souvent. Le MD peut, s'il le désire, en rajouter d'autres, pouvant aller des ingrédients à réunir jusqu'aux incantations à formuler. Eh non ! la magie n'est pas toujours logique.

Recharger les objets pour magicien

Les magiciens ont un penchant naturel pour les baguettes et les sceptres, et l'on fait donc souvent appel à leurs services pour recharger les objets



Recharger les objets magiques

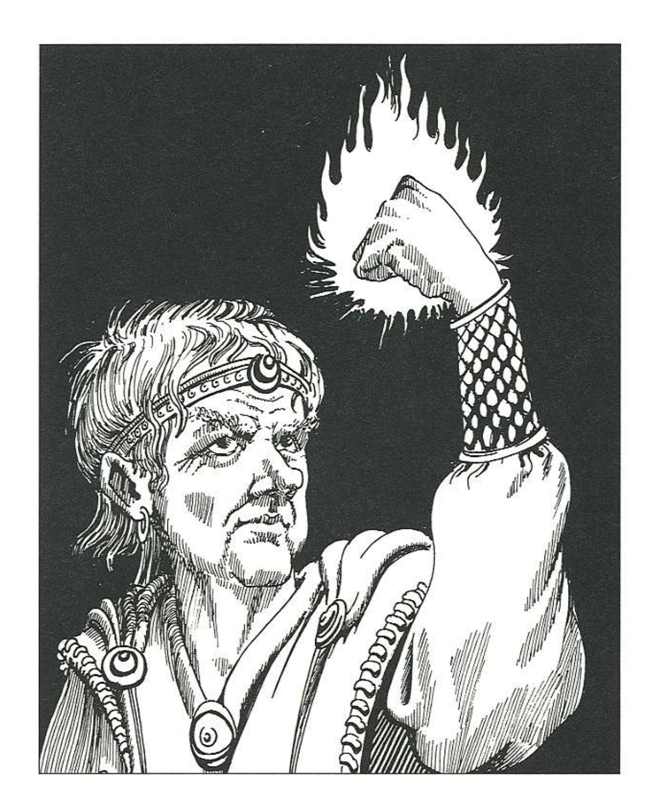
magiques. En fait, nombre d'entre eux passent même une bonne partie de leur temps libre à recharger des objets.

Avant de se mettre à l'ouvrage, le mage commence (s'il est prudent) par vérifier si le rechargement est vraiment nécessaire. Surcharger un objet a en effet des conséquences catastrophiques, et plus d'une tour ou d'un laboratoire de magicien s'est volatilisé, car le propriétaire des lieux avait involontairement essayé de faire absorber à un objet davantage d'énergie magique que celui-ci n'avait été conçu pour en accepter. D'ailleurs, les plus prudents des mages (que d'aucuns traitent de timorés) refusent de débuter le processus tant qu'ils n'ont pas préparé tous leurs sorts de protection, au cas où...

La première étape consiste à préparer l'objet à recevoir le sort, ce qui nécessite de jeter *enchantement d'un objet* (le conduit permettant de façonner et de recevoir la charge est ainsi formé). Aucun objet ne peut être rechargé s'il n'a pas été préparé de la sorte. Mais comme l'objet est déjà enchanté, le sort se jette en 12d4 heures seulement. Toutes les conditions et restrictions liées à ce sort s'appliquent normalement, si ce n'est que le succès est toujours assuré.

Une fois l'objet prêt, le magicien jette les sorts nécessaires pour générer la charge. Cela peut être fort simple (par exemple, *projectile magique* pour la baguette du même nom) ou, au contraire, nécessiter une combinaison de sorts. L'**Appendice A** vous propose la liste des sorts nécessaires pour les objets rechargeables courants. Lorsque la liste mentionne *enchantement d'un objet*, il s'agit là d'un second sort, devant être jeté en plus de celui de préparation (le premier apprête l'objet, le suivant façonne la charge). Il vaut souvent mieux jeter le second *enchantement d'un objet* à partir d'un parchemin afin d'éviter la longue durée d'incantation (12d4 heures supplémentaires). Contrairement à ce qui se produit dans le cas des autres objets (où chaque charge nécessite de jeter le ou les sorts indiqués), le second *enchantement d'un objet* ramène au bon format tous les sorts que l'on jette par la suite (ce qui permet de redonner à l'objet plusieurs charges à la suite). Et, là encore, il est automatiquement réussi.

Quand un sort est jeté dans le but de recharger un objet, il ne se manifeste même pas. Aucun *mur de feu* n'apparaît lorsque l'on recharge une *baguette de feu*, l'énergie magique étant purement et simplement absorbée par l'objet. Le temps d'incantation du sort ne change pas, mais l'objet a besoin de 1d4 heures pour



assimiler l'énergie que l'on vient de lui transmettre. Durant tout ce laps de temps, il est environné d'étincelles et de particules lumineuses.

Au terme de ce délai, le MD doit effectuer un jet de dé secret pour déterminer si l'objet absorbe la charge ou non. Quel que soit le sort jeté, l'objet doit réussir un jet de sauvegarde contre les feux magiques en bénéficiant de son bonus normal (voir le *Guide du Maître*, page 58). Les modifications pouvant avoir été apportées par l'*enchantement d'un objet* ne s'appliquent pas. Si le jet de sauvegarde est réussi, la charge prend bien, sans quoi elle se dissipe sans résultat. Sur un résultat (après ajustement) de 21 ou plus, l'objet absorbe même un surplus d'énergie résiduelle et gagne un total de 1d3 charges ! Il est impossible de savoir si la tentative a été couronnée de succès ou non, et le MD ne doit pas indiquer au joueur le résultat du jet de sauvegarde.

Une fois que l'aura s'est dissipée, le mage peut tenter de communiquer une nouvelle charge à l'objet. Au terme de 24 heures, l'*enchantement d'un objet* utilisé en guise de préparation cesse de faire effet et le magicien ne peut plus faire accepter la moindre charge à l'objet tant qu'il ne l'a pas apprêté de nouveau. Un

personnage ayant énormément de chances peut théoriquement redonner jusqu'à 24 charges à un objet d'un seul coup. Au pire, il peut avoir l'opportunité de jeter 6 sorts, mais la moyenne tourne plutôt autour d'une petite dizaine.

Malheureusement, quel que soit son niveau, aucun magicien ne peut jeter plus de cinq fois le même sort au cours d'une même journée (à moins d'avoir recours à la *mémorisation de Rary*). Et comme le personnage doit bénéficier d'une bonne nuit de sommeil pour réapprendre ses sorts, les 24 heures dont il dispose sont alors sévèrement entamées. Nombre de magiciens contournent cet inconvénient en ayant recours aux divers parchemins sur lesquels le sort nécessaire est inscrit à de multiples reprises (ce qui est certes un beau gâchis) ou en faisant appel à un collègue. Deux mages peuvent en effet mémoriser le double de sorts, ce qui rend les 24 heures de chargement autrement plus productives. De cette manière, nul besoin de jeter une nouvelle fois *enchantement d'un objet*, ce qui permet de gagner de nombreuses heures.

Surcharge !

Le chargement d'un objet est certes un processus lent et astreignant, mais il ne présente pas véritablement de danger, sauf si l'on provoque accidentellement une surcharge. Dans ce cas (qui est heureusement fort rare), il se produit une gigantesque explosion, l'objet libérant violemment toute l'énergie qu'il contient. Les dégâts générés dépendent du type d'objet. Les baguettes infligent ainsi 50 points de dégâts (1/2 pv par charge), contre 100 pour les sceptres (2 pv par charge) et 150 pour les bâtons (6 pv par charge), à l'exception du *bâton de puissance* et du *bâton du mage* (dont les dégâts se montent à un coup vengeur porté avec 25 charges). Tous les autres objets délivrent 8 points de dégâts par charge libérée. L'explosion a un rayon de 9 mètres et tous les objets pris à l'intérieur doivent réussir un jet de sauvegarde contre la désintégration. Les personnages peuvent, quant à eux, ne subir que la moitié des dégâts en réussissant un jet de sauvegarde contre les sorts, mais cela ne devrait pas changer grand-chose au résultat dans la majorité des cas. Quoi qu'il advienne, l'objet soumis à une surcharge est automatiquement détruit.

Cet incident est manifestement à éviter à tout prix, ce qui explique que la plupart des magiciens ont recours au sort *identification* pour déterminer la puissance relative de leurs objets à charges. Il vaut bien souvent mieux attendre que l'objet soit faiblement chargé avant de commencer le processus de rechargement.

Exemple de rechargement par un magicien

Au cours de sa dernière aventure, Ramona l'Éloquente a utilisé 10 charges de sa *baguette de paralysie* pour tirer son groupe d'une situation extrêmement compromise (un repaire de géants du feu, pour être plus précis). La magicienne a réussi à s'en sortir cette fois, et elle tient à s'assurer que sa baguette ne lui fera pas défaut lors de sa prochaine aventure ; elle décide donc de la recharger. Elle consulte les ouvrages de référence qu'elle possède et obtient la confirmation de ce qu'elle soupçonnait, à savoir qu'il lui faudra se servir du sort *immobilisation des monstres* pour mener son entreprise à bien. Aucun autre sort n'est nécessaire.

Ramona a tenu des comptes très précis pour ce qui est de l'utilisation de sa baguette et elle sait qu'elle doit rajouter aux 10 charges dépensées récemment les 12 autres fois où elle sait s'en être servie. Elle peut donc redonner à l'objet jusqu'à 22 charges avant de risquer quoi que ce soit. Elle préfère toutefois éloigner tous ses autres objets magiques, non seulement parce qu'ils peuvent interférer avec le sort d'*enchantement d'un objet*, mais aussi pour ne pas les mettre en danger inutilement.

La veille du jour J, elle mange bien, se prépare une paillasse dans son atelier, dort longuement et mémorise ses sorts. Elle a atteint le 12ème niveau et peut donc mémoriser *immobilisation des monstres* à quatre reprises (en plus de l'incontournable *enchantement d'un objet*). Elle possède également quelques parchemins d'*immobilisation des monstres* mais préfère ne pas les utiliser.

Le jour suivant, elle jette son sort d'*enchantement d'un objet*. Cela lui prend un total de 32 heures, autrement dit plus de 3 jours (elle ne peut, en effet, passer plus de 8 heures par jour sur son *enchantement d'un objet*). Lors du quatrième jour, elle passe 8 nouvelles heures à achever la préparation de l'objet puis jette immédiatement son premier sort d'*immobilisation des monstres*. Épuisée, elle donne l'ordre à son apprenti de la réveiller dès que l'aura se sera dissipée.

Deux heures plus tard, l'apprenti la tire de son sommeil. Elle jette sa deuxième *immobilisation des*



Recharger les objets magiques



monstres et se rendort aussitôt. Elle répète la manœuvre jusqu'à ce que tous ses sorts aient été jetés, ce qui lui prend un total de 13 heures.

Le MD effectue un jet de sauvegarde secret pour l'objet chaque fois que Ramona jette un sort, en y ajoutant un bonus de +3 prenant en compte la magie inhérente à la baguette. L'objet est en bois fin, ce qui l'oblige à obtenir un minimum de 11 contre les feux magiques. Après ajustement, les quatre jets effectués par le MD donnent 11, 4, 19 et 21. Comme ce dernier score est supérieur à 20, le MD lance ensuite 1d3 et obtient 3. La baguette se retrouve donc avec 5 charges supplémentaires, autrement dit 1 de plus que ce que pensait Ramona.

Comme la magicienne a choisi de ne pas utiliser ses parchemins et doit maintenant dormir une nuit complète pour mémoriser ses sorts de nouveau, l'*enchantement d'un objet* a cessé de faire effet lorsqu'elle se réveille. Si elle souhaite recharger sa baguette plus avant, il lui faut donc reprendre le processus à zéro et passer plusieurs journées supplémentaires à jeter *enchantement d'un objet*.

Recharger les objets pour prêtre

Bien que cela soit plus rarement nécessaire, les prêtres ont eux aussi la possibilité de recharger les objets magiques. Mais comme ils ne disposent pas des mêmes sorts que les mages (et plus précisément d'*enchantement d'un objet*), ils doivent procéder d'une manière totalement différente. Les principes de préparation de l'objet et de façonnage de la charge restent toutefois les mêmes.

Lorsqu'ils tentent de mener une telle entreprise à bien, les prêtres doivent commencer par remplir une obligation supplémentaire : il faut absolument que le pouvoir de l'objet concerné appartienne à l'une des sphères que leur dieu leur permet d'utiliser. Un druide sera, par exemple, incapable de redonner la moindre charge à un *sceptre de passage* (objet pour prêtre), et ce, quel que soit son niveau. En effet, l'objet ne peut être rechargé que par un sort de *projection astrale*, auquel les druides n'ont pas accès. Le druide peut certes utiliser l'objet, mais il lui faut trouver un autre prêtre qui le rechargera à sa place (ce qui n'est



pas toujours aisé, compte tenu des conceptions élitistes de certaines religions).

Si le prêtre est capable de recharger l'objet, il doit commencer par le préparer. Contrairement à ce qui se passe pour le mage, cette partie de l'opération ne nécessite de jeter aucun sort. Au lieu de cela, le prêtre doit jeûner et prier son dieu pour obtenir le pouvoir nécessaire à l'accomplissement de la tâche qu'il s'est fixée. Il y a 10 % de chances (cumulables) par jour de prière que le dieu réponde favorablement. Au cours de sa veillée, le personnage est incapable de partir en aventure, de prier pour recevoir des sorts ou même de faire quoi que ce soit à part se reposer et boire de l'eau. Le prêtre et l'objet doivent se trouver ensemble en un lieu consacré à la gloire de la divinité (temple, bosquet d'arbres, lieu sacré, etc.). Évidemment, seuls les prêtres qui sont fidèles à leur dieu peuvent espérer une réponse. Le personnage sait intuitivement quand ses prières ont été entendues.

Une fois l'objet sanctifié, il le reste pendant 2d12 heures. Le prêtre doit alors faire appel à son dieu une nouvelle fois. Pour charger l'objet, il doit jeter *bénédiction* et le faire immédiatement suivre du ou des sorts



générant la charge. Les sorts nécessaires pour les objets à charges courants sont indiqués dans l'**Appendice A**. Une nouvelle *bénédiction* doit être jetée chaque fois que l'on tente de rajouter une charge.

À partir de ce moment, le procédé devient le même que pour les magiciens. La charge est absorbée au bout de 1d4 heures et se manifeste durant ce laps de temps sous la forme de particules lumineuses. Le MD effectue là aussi un jet de sauvegarde contre les feux magiques, l'objet bénéficiant de 1d3 charges au lieu de 1 sur un résultat de 21 ou plus (après modification).

Le danger de surcharge reste présent et les dégâts produits sont les mêmes que ceux indiqués précédemment. Mais comme l'explosion est générée par un type d'énergie intimement liée au dieu du prêtre, ce dernier (et les autres membres de sa religion) ne subit que des dégâts réduits de moitié, voire des trois quarts en cas de jet de sauvegarde réussi. Tous les individus autres que des prêtres pris dans la zone dangereuse se voient, quant à eux, infliger les dégâts normaux (ou divisés par 2 en cas de jet de sauvegarde réussi).

Exemple de rechargement par un prêtre

Shayla est une prêtresse de niveau 11 qui vénère une déesse de la médecine. Sa Grande Matrone lui a prêté un *bâton de guérison* en lui faisant bien comprendre qu'elle devrait le rendre en l'état. Shayla est particulièrement vertueuse, aussi décide-t-elle que cela signifie qu'elle doit redonner à l'objet toutes les charges qu'elle a utilisées au cours de ses récentes aventures. Pour ce faire, elle s'arrange avec la grande prêtresse de son temple de manière à pouvoir utiliser la chapelle.

À la tombée de la nuit, elle commence à jeûner et à prier. Après 20 heures de supplications et 4 heures de repos, le MD effectue son premier jet de dés. Shayla n'a que 10 % de chances de voir ses prières entendues par son dieu, et le résultat est négatif (37 aux dés). Elle poursuit donc son effort, entrecoupant sa longue veille de brèves périodes de 4 heures de sommeil. Chaque jour, sa chance d'être entendue augmente de 10 %, et c'est au bout de sept jours qu'elle sent que l'heure est désormais venue.

Le jet de dés suivants du MD lui indique que l'objet restera consacré durant 14 heures (il ne révèle toutefois pas cette information au joueur). Shayla jette aussitôt *bénédiction* suivi de *guérison*, le sort nécessaire pour recharger le bâton (car cet objet peut guérir la démence). Comme Shayla n'a atteint que le 11ème



niveau, elle n'est capable de jeter qu'un seul sort de *guérison* (6ème niveau). Mais elle n'abandonne pas et décide de dormir pendant 8 heures avant de prier de nouveau. Elle s'allonge donc sur sa paillasse à côté du bâton tout luisant d'étincelles.

Huit heures plus tard, elle se réveille et se met aussitôt à prier pour obtenir son sort de *guérison*, ce qui nécessite 1 heure supplémentaire. Un peu plus de 9 heures se sont donc écoulées depuis qu'elle a commencé. Elle décide alors de prendre un risque et jette de nouveau *bénédiction* puis *guérison*. Si jamais l'objet avait cessé d'être consacré, les sorts seraient gâchés. Mais il restait heureusement près de 5 heures de marge et la seconde charge est également absorbée. Peu de temps après, le bâton cesse de pouvoir recevoir d'autres sorts.

Le MD effectue alors les deux jets de sauvegarde, en accordant un bonus de +4 au bâton car il s'agit d'un objet puissant. Les résultats modifiés donnent 19 et 6. La première charge a bel et bien été absorbée, mais la seconde, non (peut-être parce que Shayla s'est un peu trop pressée).

Recharger les objets non courants

L'**Appendice A** propose la liste des objets rechargeables courants détaillés dans le *Guide du Maître* et le *Recueil de Magie*. Il ne réunit bien évidemment pas tous les objets à charges possibles, car joueurs et MD peuvent inventer leurs propres objets.

Les nouveaux objets magiques sont rechargés en appliquant les règles énoncées plus haut. Dans la plupart des cas, le ou les sorts nécessaires sont évidents, de même que le nombre de charges maximum. Le sort devrait être celui qui correspond le mieux au pouvoir de l'objet (à condition qu'il soit au moins de puissance équivalente). Lorsque aucun sort ne fait l'affaire, le MD peut spécifier une combinaison de sorts en rapport avec les diverses capacités de l'objet. En règle générale, ce sont les mêmes que ceux qui ont été utilisés pour conférer à l'objet ses premières charges lorsqu'il a été fabriqué.

Quant au nombre de charges maximum, il est normalement déterminé au moment de la création de l'objet. S'il est encore inconnu, vous pouvez l'évaluer en prenant comme référence l'objet auquel il ressemble le plus (sceptre, bâton ou baguette).

Appendice A

Objets magiques rechargeables courants

Voici la liste de tous les objets magiques rechargeables courants et les sorts appropriés. Sorts et objets en **gras** sont tirés du *Recueil de Magie*.

Objet	**Sort requis pour le recharger**
Anneau du grand bélier	*Poing serré de Bigby*
Baguette d'altération de la taille	*Agrandissement*
Baguette de conjuration	*Vaporisation prismatique*
Baguette des corridors	*Excavation*
Baguette de détection de l'ennemi	*Vision véritable*
Baguette de détection des métaux et minerais	*Localisation d'un objet*
Baguette de feu	*Mur de feu*
Baguette de foudre	*Éclair*
Baguette de givre	*Cône de froid*
Baguette d'illumination	*Enchantement d'un objet* et *lumière éternelle*
Baguette d'illusion	*Force fantasmatique majeure*
Baguette de localisation des pièges et portes secrètes	*Détection des pièges*
Baguette de métamorphose	*Métamorphose* ou *métamorphose d'autrui*
Baguette des objets mal placés	***Là/Pas là***
Baguette de paralysie	*Immobilisation des monstres*
Baguette de projectiles magiques	*Projectile magique*
Baguette de terreur	*Effroi*
Baguette de transmutation des éléments	*Métamorphose universelle*
Bâton de commandement	*Bâton sylvanien* et *charme-monstres*
Bâton de contrecoup	*Projectile magique* ou *gourdin magique*
Bâton de puissance	*Globe d'invulnérabilité*
Bâton de soins	*Guérison*
Bâton-fustibale	*Animation de la pierre* et *gourdin magique*
Chambre de désintégration	*Désintégration*
Chambre de téléportation	*TéléportationSceptre de passage Projection astrale*
Sceptre de sécurité	*Portail* et *restitution*
Sceptre de séduction	*Domination*
Sceptre de vigilance	*Animation d'un objet*



Appendice B

Tables de détermination aléatoire

Bien que la plupart des artefacts aient leurs pouvoirs clairement détaillés, il y en a également qui font appel à des tables de détermination aléatoires, lesquelles sont présentées dans les pages qui suivent. Lorsqu'il lui faut déterminer un pouvoir spécifique de l'artefact, le MD n'a qu'à se rendre à la table correspondante et choisir le pouvoir qu'il préfère ou laisser les dés décider pour lui.

La multiplicité des tables offre de nombreuses catégories de pouvoirs différents, et nous conseillons au MD d'effectuer lui-même sa sélection plutôt que de s'en remettre au hasard. Cela a le mérite d'éviter les résultats étranges et contraires à toute logique qui ne peuvent que rendre suspectes la nature et l'histoire de l'artefact. Il n'existe qu'une poignée d'objets pour lesquels la sélection aléatoire est pleinement justifiée. Cette méthode est, par exemple, tout à fait appropriée pour le *Cor d'inconstance*, voire la *Machine de Lum le Dément*. En effet, le hasard semble faire partie intégrante du fonctionnement de ces deux artefacts, mais cela est loin d'être le cas pour la plupart des autres.

Le MD ne doit pas se contenter de sélectionner les pouvoirs ; il lui faut également déterminer comment ils se manifestent. Vous trouverez de nombreuses suggestions dans les pages qui suivent, mais elles sont loin de couvrir toutes les possibilités. Un personnage peut, en effet, frapper son adversaire à l'aide de l'*Épée de Kas*, mais ce serait pour le moins difficile avec l'*Orgue mystique de Heward* ! En règle générale, les objets que l'on tient à la main (épées, sceptres, etc.) fonctionnent lorsqu'on les utilise pour toucher quelqu'un, tandis que ceux que l'on porte sont activés par simple concentration. Les artefacts inamovibles (comme la *Machine de Lum le Dément*) ont le plus souvent des effets immédiats sur les personnages, à moins qu'ils ne leur confèrent des pouvoirs qu'il est possible d'utiliser à une date ultérieure. La *Machine* peut, par exemple, augmenter sans attendre la caractéristique primordiale d'un personnage ou lui offrir la possibilité de jeter le sort *boule de feu* (une fois, voire une fois par jour !).

La plupart des pouvoirs aléatoires reproduisent les effets de sorts existants et doivent se conformer aux mêmes conditions, si ce n'est que, comme ils sont jetés par des objets magiques, les composantes matérielles ne sont bien évidemment jamais requises. Les sorts dont l'effet varie en fonction du niveau fonctionnent comme s'ils étaient jetés par un magicien ou prêtre de niveau 20 (sauf indication contraire, et à moins que le sort ne soit limité à plus bas niveau). Les pouvoirs signalés et ***gras et italique*** proviennent du *Recueil de Magie*.

Certains des pouvoirs aléatoires des artefacts sont uniques. Ils sont décrits dans les tables où ils font leur apparition, mais comme il était nécessaire de rester bref, il a été impossible de couvrir tous les cas de figure possibles. Là encore, le MD est encouragé à régler les choses au mieux, car les décisions qu'il prend de lui-même ne peuvent que rendre sa campagne plus personnelle encore. Pour vous aider, chaque table est toutefois précédée d'une rapide description de la catégorie de pouvoirs qui suivent.

La **Table 29 : Naturels** et la **Table 30 : Nécromancie** ne sont utilisées pour aucun des artefacts de cet ouvrage. Il ne s'agit pas là d'une erreur. En fait, ces tables ont été ajoutées afin que le MD ait accès à tous les types de pouvoirs possibles pour créer ses propres artefacts.

Mais malgré leur nombre, ces tables ne peuvent espérer réunir tous les pouvoirs possibles des artefacts. Il serait, par exemple, possible de rajouter de nouvelles tables quasiment à l'infini mais, pour des raisons de place, nous avons bien dû nous fixer des limites. Les MD désirant une plus grande diversité peuvent ajouter les pouvoirs qu'ils souhaitent, voire générer leurs propres tables s'ils en ressentent le besoin. Dans ce cas, ne vous sentez pas obligé de vous limiter aux règles de AD&D©. D'autres genres peuvent également être sources d'inspiration, de l'horreur en passant par la science-fiction. Par exemple, la plupart des mutations détaillées dans le jeu GAMMA WORLD© peuvent ainsi devenir d'étranges pouvoirs d'un artefact natif d'un autre monde.

En un mot comme en cent, n'hésitez pas à expérimenter à l'infini et à dépasser les règles présentées ici. Et surtout, amusez-vous !

Table 10 : Abjurations

Ces pouvoirs ont pour but principal d'empêcher le fonctionnement des sorts, facultés magiques et autres propriétés naturelles. Contrairement aux pouvoirs d'attaque, ils ne servent pas à détruire, mais plutôt à faire disparaître des enchantements et autres entraves magiques dont on cherche à se débarrasser.

Jet de dé	Pouvoir
1	*Abjuration* (trois fois par jour)
2	*Bannissement* au contact (une fois par semaine)
3	*Déblocage* (trois fois par jour)
4	*Délivrance de la malédiction* au contact (trois fois par jour)
5	*Dissipation de la magie* au contact (une fois par jour)
6	Dissipation des illusions dans un rayon de 20 m (trois fois par jour)
7	*Dissipation du bien/dissipation du mal* (une fois par jour)
8	*Emprisonnement/liberté* au contact, les créatures emprisonnées pouvant être libérées par simple prononciation de leur nom (une fois par mois)
9	*Évitement*, entre une créature et l'utilisateur (une fois par jour)
10	*Parole divine/parole infernale* (une fois par semaine)
11	*Purification de la nourriture et des boissons* sur tous les aliments compris dans un rayon de 3 m autour de l'artefact (sept fois par jour)
12	***Réduire la résistance*** (sept fois par jour)
13	*Renvoi* au contact (sur une créature d'un autre plan, une fois par semaine)
14	***Renvoi de sorts mineur*** fonctionnant en permanence tant que l'artefact est tenu en main. Il faut lancer 1d4 pour déterminer le niveau maximum du sort renvoyé chaque fois que l'utilisateur est pris pour cible par un sort
15	*Renvoi des sorts* pendant 2 tours (une fois par jour)
16	Renvoie instantanément un élémental (une fois par semaine)
17	***Répartisseur aléatoire d'Hornung*** au contact (une fois par semaine)
18	*Répulsion* contre une créature devant être nommée (une fois par semaine)
19	*Répulsion des insectes* dans un rayon de 3 m tant que l'artefact est tenu en main
20	*Répulsion du bois* tant que l'artefact est tenu en main



Table 11 : Cataclysmes

Les cataclysmes ne peuvent jamais être invoqués intentionnellement par le possesseur de l'artefact. Ils se produisent, au contraire, au hasard. Bien que le personnage puisse avoir la chance de déclencher un *nuage incendiaire* au moment où les orques attaquent la citadelle, le cataclysme ne choisit pas son camp et les défenseurs humains peuvent être autant affectés que les agresseurs par le pouvoir de l'objet. Tous les cataclysmes décrits ont une aire d'effet de 1,5 kilomètre de diamètre. Tout ce qui se trouve dans cette zone est affecté.

Jet de dé	Pouvoir
1	*Appel de la foudre* ravageant la zone pendant 72 heures (432 éclairs) et frappant au hasard toutes les cibles potentielles
2	*Brouillard mortel* restant sur place pendant 2d20 rounds
3	Crée instantanément une zone morte sur le plan magique. Aucun objet magique (artefacts exceptés) ne fonctionne à l'intérieur, il est impossible d'y jeter le moindre sort et tous les sorts existants sont immédiatement dissipés, même s'ils devaient être permanents. Les créatures convoquées sont instantanément renvoyées de là où elles viennent
4	Crée un blizzard qui fait tomber la température à -30°C et inflige 1d6 points de dégâts par heure aux individus non protégés. Il est impossible de se déplacer par voie de terre. La tempête dure 1d6+12 heures et la neige ne fond qu'au bout d'un nombre de jours dépendant de la saison : 1d3 en été, 2d6 au printemps ou en automne et 2d20 en hiver
5	Crée une aura de désolation permanente sur la zone affectée. Les créatures d'alignement bon font des rêves terrifiants qui leur imposent un malus de -2 à leur TAC0 et à leurs jets de sauvegarde. Dans le même temps, les créatures d'alignement mauvais bénéficient d'un bonus de +2 aux mêmes jets. Plantes et récoltes meurent sur pied, tandis que les têtes de bétail tombent malades
6	***Esprits-loups*** permanents qui gardent la zone affectée et sont hostiles à toute créature (animaux exceptés)
7	*Fatalité rampante*, les insectes formant autour de la zone à risque un anneau qui se resserre impitoyablement vers le centre (ce qui prend 4 heures)
8	*Fléau d'insectes* pendant 1d6 heures (les insectes détruisant toute la flore en plus des effets normaux du sort)
9	Inonde toute la zone, ce qui ravage les champs et détruit les bâtiments. Toute créature incapable de s'envoler risque de se noyer. Les eaux se replient suffisamment pour que tout danger soit écarté au bout de 1d6 heures, mais la région reste inondée pendant 2d20 jours
10	*Nuage de mort* pendant 1d6 heures
11	*Nuage incendiaire*
12	*Nuée de météores* pendant 1d12 heures (8 sphères par round, soit 480 par heure), les cibles potentielles étant frappées aléatoirement
13	Sécheresse permanente. Toute l'eau présente dans la zone (et celle que l'on y amène) s'évapore instantanément
14	***Spirale de dégénérescence*** permanente dans la zone d'effet. Seuls les artefacts ne sont pas affectés
15	***Tempête acide*** pendant 2 tours
16	*Tempête de feu* pendant 2d6 rounds
17	***Tempête vengeresse***
18	Transporte la zone affectée dans un plan déterminé aléatoirement. L'artefact reste sur place
19	*Tremblement de terre*
20	***Zone entropique*** permanente

Table 12 : Combat

Les pouvoirs de cette table sont associés aux armes et la plupart confèrent un avantage à leur utilisateur en cas de combat au corps à corps. Ils sont différents de ceux que l'on trouve sur la **Table 31 : Puissance personnelle**, ces derniers modifiant directement les caractéristiques du personnage. Les pouvoirs qui suivent ne sont efficaces que lorsque c'est l'artefact lui-même qui fait fonction d'arme.

Jet de dé	Pouvoir
1	*Absorption d'énergie* au contact (une fois par semaine)
2	*Bouclier de feu* (une fois par jour)
3	***Choix du futur*** (une fois par jour)
4	Confère à l'utilisateur tous les avantages d'une spécialisation martiale
5	Double le nombre d'attaques de l'utilisateur à chaque round
6	*Flou* permanent tant que l'artefact est tenu en main
7	Fonctionne comme un *anneau de régénération vampirique*
8	*Image miroir* (sept fois par jour)
9	*Invisibilité majeure* (une fois par jour)
10	L'utilisateur est conscient de tout ce qui l'entoure : il est impossible de l'attaquer par derrière et il ne subit aucun malus en combattant dans le noir
11	*Maladresse* contre un adversaire (sept fois par semaine)
12	***Maléfice supérieur*** contre un adversaire (sept fois par jour)
13	*Mise à mal* contre un adversaire frappé par l'arme (une fois par semaine)
14	*Mise à mort* contre un adversaire frappé par l'arme (une fois par semaine)
15	Paralysie au contact (trois fois par jour)
16	Permet à l'utilisateur de maîtriser l'arme à laquelle l'artefact est affilié, quelle que soit la classe du personnage
17	Permet au personnage de combattre avec deux armes sans le moindre malus
18	Permet de remporter l'initiative à chaque round
19	***Quête d'armée*** (une fois par mois)
20	*Transformation de Tenser* sur l'utilisateur (une fois par jour)

Table 13 : Conjurations

Les pouvoirs qui suivent permettent de faire apparaître des créatures ou des objets venus d'ailleurs, voire de les créer purement et simplement.

Jet de dé	Pouvoir
1	*Abri sûr de Léomund* (une fois par jour)
2	*Animation d'un objet* (une fois par jour)
3	*Appel de la foudre* (une fois par semaine)
4	Appelle un génie (une fois par semaine)
5	*Coffre secret de Léomund* pouvant être appelé à tout moment et servir à ranger l'artefact lorsqu'il n'est pas utile
6	*Conjuration d'élémental,* l'utilisateur choisissant l'élémental qu'il désire (une fois par semaine)
7	*Convocations d'animaux I-III,* l'utilisateur pouvant choisir le type d'animaux appelés (une fois par jour)
8	*Convocation de monstres I-VII,* l'utilisateur pouvant choisir le type de monstres appelés (une fois par semaine)
9	*Convocation d'ombres* (une fois par semaine)
10	*Convocation du climat* (une fois par semaine)
11	Convoque 1d4 berserkers comme un *cor du Valhalla*
12	Convoque un rôdeur invisible (une fois par semaine)
13	*Emprisonnement de l'âme* au contact (une fois par mois)
14	*Fabrication* (une fois par jour)
15	***Horde animale*** (une fois par mois)
16	*Labyrinthe* (une fois par semaine)
17	Permet d'inscrire un *symbole* (au choix de l'utilisateur, une fois par semaine)
18	*Serviteur aérien* (une fois par semaine)
19	*Serviteur invisible* (constamment au service de l'utilisateur)
20	*Sphère prismatique* (une fois par semaine)



Table 14 : Malédictions

Contrairement à ceux de la **Table 11 : Cataclysmes**, les pouvoirs qui suivent affectent seulement le possesseur de l'artefact. À partir du moment où la malédiction prend effet, la présence de l'artefact n'est même plus nécessaire, car la fatalité s'abat directement sur le personnage. La plupart des malédictions cessent dès que l'on perd l'artefact, qu'il soit donné, égaré ou volé.

Jet de dé	Pouvoir
1	Dès que le personnage touche un objet en bois de la taille d'un arc (ou moins), celui-ci pourrit en 1d4 jours
2	Inflige un malus de -1 aux jets de sauvegarde contre la magie de l'utilisateur
3	Inflige un malus de -2 aux jets de sauvegarde contre le poison du propriétaire
4	Le contact de l'utilisateur devient venimeux (les créatures qu'il touche doivent réussir un jet de sauvegarde contre le poison sous peine de subir 2d12 points de dégâts)
5	Le personnage a 50 % de chances de faire perdre toute magie (de manière permanente) aux objets qu'il touche, artefacts mis à part
6	Le personnage devient quasiment sourd et ne peut plus entendre que les cris. Un jeteur de sorts doit hurler ses incantations pour que ses sorts prennent effet
7	Le personnage devient si sensible à la lumière que tous ses jets de dés sont pénalisés de -1 en cours de journée
8	Le personnage perd peu à peu la mémoire. Il commence par oublier de petits détails puis finit par devenir amnésique
9	Le personnage vieillit de 1d10 ans chaque fois qu'il se sert de l'un des pouvoirs de l'artefact. Bien qu'il subisse tous les effets normaux du vieillissement, il ne peut mourir de vieillesse tant qu'il possède l'objet
10	Le possesseur devient lycanthrope
11	Les plantes pourrissent au contact du possesseur (ce qui inflige 1d6 points de dégâts aux créatures végétales)
12	Les PNJ ne peuvent jamais mieux réagir qu'en étant neutres vis-à-vis du personnage
13	Les possessions du propriétaire disparaissent peu à peu, comme si elles avaient été perdues. Ce sont d'abord les petits objets qui viennent à manquer, puis les plus gros, jusqu'à ce qu'il ne lui reste plus le moindre bien
14	L'utilisateur a 50 % de chances d'être affecté par un sort de *quête* chaque fois qu'il fait appel au moindre pouvoir de l'artefact. La *quête* doit être menée à bien pour qu'il soit possible de se servir à nouveau de l'objet
15	L'utilisateur est pris d'une faim dévorante qui l'oblige à prendre un repas complet durant chaque heure de ses périodes d'éveil
16	L'utilisateur se retrouve affecté par une maladie incurable. Il doit effectuer un jet de sauvegarde contre la mort au début de chaque mois et perd 1 point de Constitution en cas d'échec. Il meurt dès que son score tombe à 0
17	Pollue instantanément l'eau bénite à moins de 10 m du possesseur
18	Quiconque touche l'artefact pour la première fois change aussitôt de sexe
19	Quiconque touche l'artefact pour la première fois subit 5d10 points de dégâts
20	Réduit de 1d4 points le score de Charisme du personnage

Appendice B

Table 15 : Détection

Ces pouvoirs visent à découvrir des choses cachées, mais pas celles qui restent inconnues (ils incluent, par exemple, la faculté de détecter les poisons, mais pas celle de voir l'avenir). C'est la **Table 16 : Divination** qui permet de découvrir ce qui doit normalement rester secret (comme l'alignement). Sauf indication contraire, les pouvoirs qui suivent fonctionnent tant que l'artefact est porté ou tenu en main.

Jet de dé	Pouvoir
1	*Compréhension des langues* permanent
2	Confère au personnage tous les avantages de la compétence évaluation
3	Confère un bonus de +1 aux jets de surprise de l'utilisateur
4	*Détection de la magie* (trois fois par jour)
5	*Détection de l'invisibilité* (trois fois par jour)
6	*Détection des charmes* permanent
7	*Détection des collets et des fosses* permanent
8	Détection des illusions (trois fois par jour)
9	*Détection des morts-vivants* (trois fois par jour)
10	*Détection des pièges* (une fois par jour)
11	Détection des pièges liés à la maçonnerie
12	*Détection du mal/détection du bien* (trois fois par jour)
13	*Détection du poison* (trois fois par jour)
14	***Détection extradimensionnelle*** (trois fois par jour)
15	*Infravision* constante
16	***Lecture des émotions*** (trois fois par jour)
17	*Localisation d'un objet* (trois fois par jour)
18	*Œil de magicien* (trois fois par jour)
19	***Vision de sorcier*** (trois fois par jour)
20	*Vision véritable* (une fois par jour)

Table 16 : Divination

Les sorts de divination fonctionnent comme ceux de détection, sauf qu'eux révèlent des détails secrets et bien souvent intangibles (autrement dit, qu'il aurait été impossible de déceler sans avoir recours au pouvoir).

Jet de dé	Pouvoir
1	***Analyse d'équilibre*** au contact (sept fois par jour)
2	*Augure* (trois fois par jour)
3	*Communion* avec une divinité associée à l'artefact. Il est impossible d'obtenir une réponse aux questions liées à l'artefact ou à ses pouvoirs (une fois par semaine)
4	*Connaissance des alignements* au contact (trois fois par jour)
5	***Conséquence*** (une fois par jour)
6	*Contact avec un autre plan*, toute information ayant trait à l'artefact étant là encore filtrée par ce dernier (une fois par semaine)
7	***Démêlage*** au contact (une fois par jour)
8	*Détection de la scrutation* (une fois par jour)
9	*Détection des mensonges* contre toute créature distante de moins de 3 m (trois fois par jour)
10	*Divination* (une fois par jour)
11	*ESP* au contact (trois fois par jour)
12	*Identification* au contact (une fois par jour)
13	***Inspiration divine*** (une fois par jour)
14	*Lecture de la magie* en touchant le texte à l'aide de l'artefact (trois fois par jour)
15	***Lecture de la personnalité*** au contact, sans avoir besoin de connaître quoi que ce soit sur la créature (trois fois par jour)
16	***Lecture de l'instant*** (trois fois par jour)
17	*Orientation* (une fois par jour)
18	*Pierres commères* au contact (trois fois par jour)
19	*Pressentiment* (une fois par semaine)
20	***Vie passée*** (trois fois par jour)



Appendice B

Table 17 : Élémentaires (air)

Ces pouvoirs permettent de mieux connaître ou de contrôler les forces liées au Plan Élémentaire de l'Air. Ils sont généralement identiques aux sorts du même nom. Certains sont activés en touchant l'artefact, tandis que d'autres sont directement conférés au personnage.

Jet de dé	Pouvoir
1	*Brouillard solide* (une fois par jour)
2	*Conjuration d'un élémental d'air* (une fois par semaine)
3	*Contrôle des vents* (trois fois par jour)
4	*Convocation du climat* (une fois par jour)
5	Envoie des messages à la manière de *vent de murmures* (à volonté). L'utilisateur a seulement besoin de connaître le nom du destinataire avant de chuchoter quelques mots à l'adresse des cieux. Le message arrive dans les vingt-quatre heures si le destinataire se trouve sur le même plan que l'expéditeur
6	Fait prendre forme gazeuse au personnage et à ses possessions. Le PJ n'est plus affecté que par les sorts de zone. Il peut rester gazeux pendant 2d6 rounds et se déplace à sa VD normale (une fois par jour)
7	*Feuille morte* permanent tant que l'artefact est tenu en main
8	Immunise le personnage contre les conditions hostiles du Plan Élémentaire de l'Air, tout en lui permettant de s'y déplacer en volant tant que l'artefact est tenu en main
9	*Mur de brouillard* (trois fois par jour)
10	*Mur de vent* (une fois par jour)
11	*Nuage de mort* (une fois par jour)
12	***Nuage de purification*** (deux fois par jour)
13	*Nuage puant* (trois fois par jour)
14	Ouvre un portail à destination du Plan Élémentaire de l'Air. Le passage reste ouvert durant 1 heure et il est possible de l'emprunter dans les deux sens. Toutes les créatures peuvent l'utiliser
15	*Rafale* (cinq fois par jour)
16	*Serviteur aérien* (une fois par semaine)
17	*Vent divin* (une fois par jour)
18	Vent tourbillonnant équivalent au tourbillon créé par un génie. Le pouvoir fait effet durant 1 tour (une fois par jour)
19	*Vol* (trois fois par jour)
20	***Zone d'air pur*** (3 m de diamètre) permanente autour du personnage tant que l'artefact est tenu en main

Table 18 : Élémentaires (feu)

Ces pouvoirs permettent de mieux connaître ou de contrôler les forces liées au Plan Élémentaire du Feu. Ils sont généralement identiques aux sorts du même nom. Certains sont activés en touchant l'artefact, tandis que d'autres sont directement conférés au personnage.

Jet de dé	Pouvoir
1	*Bouclier de feu* (une fois par jour)
2	*Boule de feu* (trois fois par jour)
3	*Boule de feu à retardement* (une fois par jour)
4	*Char de Sustarre* (une fois par semaine)
5	*Colonne de feu* (une fois par jour)
6	*Conjuration d'un élémental de feu* (une fois par semaine)
7	***Constricteur ardent de Forest*** (une fois par jour)
8	***Feu de bengale*** (trois fois par jour)
9	***Flux de feu*** (trois fois par jour)
10	Immunise le personnage contre les conditions hostiles du Plan Élémentaire du Feu tant que l'artefact est tenu en main
11	*Lumière* (trois fois par jour)
12	*Marche sur les flammes* (trois fois par jour)
13	*Mur de feu* (une fois par jour)
14	Ouvre un portail à destination du Plan Élémentaire du Feu. Le passage reste ouvert durant 1 heure et il est possible de l'emprunter dans les deux sens. Toutes les créatures peuvent l'utiliser
15	Permet à l'utilisateur de cracher un cône de feu long de 10 m et large de 3 à son extrémité. Les dégâts infligés se montent à 1d6 points par niveau (une fois par jour)
16	Permet à l'utilisateur de façonner les flammes non-magiques à la main (ce qui ne lui inflige aucun dégât). Le feu peut être modelé au gré du sculpteur, mais cela ne lui confère pas le moindre pouvoir. Il conserve sa nouvelle forme pendant 1d6 tours avant de redevenir normal
17	Permet au personnage de prendre la forme d'un élémental de feu (ses affaires se transforment avec lui). Toutes les créatures distantes de moins de 1,50 mètre subissent 2d6 points de dégâts par round (total réduit de moitié en cas de jet de sauvegarde réussi contre sort) et chacun des coups délivrés par le PJ inflige 2d8 points de dégâts. L'utilisateur est également immunisé contre le feu sous toutes ses formes. Cette transformation dure 2d6 rounds (une fois par jour)
18	***Poing enflammé de Malec-Keth*** (trois fois par jour)
19	*Protection contre le feu* permanente tant que l'artefact est tenu en main
20	*Rayon de soleil* (une fois par jour)



Appendice B

Table 19 : Élémentaires (eau)

Ces pouvoirs permettent de mieux connaître ou de contrôler les forces liées au Plan Élémentaire de l'Eau. Ils sont généralement identiques aux sorts du même nom. Certains sont activés en touchant l'artefact, tandis que d'autres sont directement conférés au personnage.

Jet de dé	Pouvoir
1	*Cône de froid* (une fois par jour)
2	*Conjuration d'un élémental d'eau* (une fois par semaine)
3	*Création d'eau* (une fois par jour)
4	*Eau aérée* (trois fois par jour)
5	Immunise le personnage contre les conditions hostiles du Plan Élémentaire de l'Eau, tout en lui permettant de respirer normalement tant que l'artefact est tenu en main
6	*Marche sur les eaux* tant que l'artefact est tenu en main
7	***Métamorphose des liquides*** au contact (à volonté)
8	*Mur de glace* (une fois par jour)
9	Ouvre un portail à destination du Plan Élémentaire de l'Eau. Le passage reste ouvert durant 1 heure et il est possible de l'emprunter dans les deux sens. Toutes les créatures peuvent l'utiliser
10	Prodigue au personnage les avantages allant avec les compétences d'expertise maritime et de navigation tant que qu'il possède l'artefact
11	*Respiration aquatique* continue tant que l'artefact est tenu en main
12	*Séparation des eaux* (trois fois par jour)
13	*Sphère glaciale d'Otiluke* (une fois par jour)
14	*Tempête glaciale* (une fois par jour)
15	Tire un rayon bleu en direction d'une cible unique (une fois par jour). Si elle est touchée, cette dernière doit réussir un jet de sauvegarde contre la mort. En cas d'échec, elle se transforme en petit tas de vase (mort instantanée). Même en cas de réussite, elle subit tout de même 2d8 points de dégâts. Ce pouvoir est inefficace contre les créatures à base d'eau ou n'ayant pas une structure stable (poudings, vases, etc.)
16	Transforme de petites quantités de liquide en eau bénite (ou eau maudite, en fonction de la nature de l'artefact) au contact (trois fois par jour). Il est possible de transformer jusqu'à un demi-litre chaque fois
17	Transforme l'utilisateur en liquide, ce qui lui permet de se déplacer dans l'eau à sa VD normale et de prendre la forme d'un esprit des eaux. Le personnage conserve toutes ses facultés, mais ne peut s'éloigner à plus de 10 m d'un plan d'eau. Il est immunisé contre les sorts à base d'eau et les attaques électriques voient leurs dégâts réduits de moitié contre lui. Les dégâts des sorts de feu sont, quant à eux, doublés, tandis que les sorts à base de froid ne blessent pas le PJ mais le forcent à reprendre son apparence normale. Le pouvoir dure pendant 1d6 heures, à moins que l'utilisateur ne souhaite le faire cesser plus tôt (une fois par jour)
18	Transforme tout récipient plein d'eau en *bénitier magique* au contact (une fois par jour)
19	Transforme un petit plan d'eau en *bassin divinatoire* (une fois par jour)
20	Transforme un petit plan d'eau en ***bassin temporel*** (une fois par jour)

Table 20 : Élémentaires (terre)

Ces pouvoirs permettent de mieux connaître ou de contrôler les forces liées au Plan Élémentaire de la Terre. Ils sont généralement identiques aux sorts du même nom. Certains sont activés en touchant l'artefact, tandis que d'autres sont directement conférés au personnage.

Jet de dé	Pouvoir
1	*Animation de la pierre* au contact (une fois par jour)
2	Confère au personnage la faculté d'évaluer la valeur des gemmes et des bijoux tant qu'il possède l'artefact
3	Confère au propriétaire la compétence de taille de gemmes
4	*Conjuration d'un élémental de la pierre* (une fois par semaine)
5	*Ensevelissement* (une fois par semaine)
6	*Façonnage de la pierre* (trois fois par jour)
7	*Fusion dans la pierre* (trois fois par jour)
8	*Glissement de terrain* (une fois par semaine)
9	*Mur de pierre* (une fois par jour)
10	Ouvre un portail à destination du Plan Élémentaire de la Terre. Le passage reste ouvert durant 1 heure et il est possible de l'emprunter dans les deux sens. Toutes les créatures peuvent l'utiliser
11	*Passe-murailles* (une fois par jour)
12	*Peau de pierre* (une fois par jour)
13	Permet au personnage de détecter les pierres précieuses tant que l'artefact est tenu en main
14	Permet au possesseur de détecter les pièges de maçonnerie (comme les nains) tant que l'artefact est tenu en main
15	Permet au possesseur de déterminer la profondeur sous terre (comme les nains) tant que l'artefact est tenu en main
16	*Pierres commères* (trois fois par jour)
17	**Poing de pierre** sur l'utilisateur (trois fois par jour)
18	*Transmutation de la chair en pierre* au contact (une fois par jour)
19	*Tremblement de terre* (une fois par mois)
20	*Transmutation de la pierre en boue* (une fois par jour)

Table 21 : Enchantements/Charmes

Les pouvoirs de cette table servent à influencer les autres créatures (charmes, suggestions, etc.). La plupart fonctionnent par le truchement direct de l'artefact, ce qui signifie que l'utilisateur doit présenter l'objet avec assurance. Souvent, la cible est alors fascinée par le pouvoir que dégage l'artefact.

Jet de dé	Pouvoir
1	*Amitié avec les animaux* tant que l'artefact est tenu en main
2	Augmente de 3 points le score de Charisme du personnage (seulement à l'égard du sexe opposé). L'utilisateur n'a pas besoin de présenter l'artefact, mais le pouvoir cesse d'être disponible une fois l'objet perdu
3	*Charme-monstres* (une fois par jour)
4	*Charme-personne* (deux fois par jour)
5	*Charme-plantes* (cinq fois par jour)
6	Confère au personnage le pouvoir de générer l'équivalent d'un sort d'*effroi* par le biais du regard tant que l'artefact est tenu en main
7	*Confusion* (une fois par jour)
8	*Croisade* au contact (une fois par mois). La mission confiée doit être en rapport avec les ambitions de l'artefact (lorsque celui-ci en possède)
9	*Danse irrésistible d'Otto* au contact (une fois par jour)
10	*Débilité* au contact (une fois par semaine)
11	*Domination* (une fois par semaine)
12	*Émotion* (une fois par jour)
13	*Exigence* (une fois par semaine)
14	*Hypnotisme* (une fois par jour)
15	*Immobilisation des personnes* (une fois par jour)
16	*Injonction* (sept fois par jour)
17	*Manteau de bravoure/manteau de terreur* (deux fois par jour)
18	*Oubli* au contact (trois fois par jour)
19	*Quête* au contact (une fois par mois). La mission confiée doit être en rapport avec les ambitions de l'artefact (lorsqu'il en possède)
20	*Suggestion* (trois fois par jour)



Appendice B

Table 22 : Bonne fortune

Les pouvoirs qui suivent confèrent de la chance au propriétaire de l'artefact. Certains sont très simples, d'autres pour le moins inhabituels et quelques-uns extrêmement puissants. Ils font généralement effet en permanence tant que l'on possède l'artefact.

Jet de dé	Pouvoir
1	-1 aux jets d'initiative
2	+1 à tous les jets de sauvegarde du possesseur
3	+1 au TAC0 du personnage
4	+1 aux jets de réaction des créatures qui croisent le possesseur
5	+1 (ou -1 s'il faut obtenir le plus faible résultat possible) à tous les jets de dés liés au jeu ou à la division des trésors entre PJ (ce qui inclut les objets magiques, mais pas les autres artefacts). Ce bonus est *obligatoire* (le personnage ne peut refuser de l'utiliser)
6	Chance extraordinaire. Une fois par semaine, le personnage peut modifier une situation fixée en décidant qu'il se produit une circonstance incroyable tant que cela n'est pas en rapport avec un objet magique et ne cause pas directement la mort d'une créature. Une magicienne maléfique pourrait ainsi marcher sur sa robe et s'affaler de tout son long au beau milieu d'un combat, mais pas tomber du haut de la falaise
7	Confère à l'utilisateur la compétence de jeu (de manière permanente). Si le personnage la maîtrise déjà, il gagne 1 point dans cette compétence
8	Le groupe de l'utilisateur bénéficie automatiquement de l'effet de surprise (une fois par semaine)
9	Le personnage est naturellement chanceux au combat, ce qui se traduit par un bonus de +1 à ses jets de surprise
10	Le personnage ne peut jamais sombrer dans la pauvreté. Même s'il vient à dépenser tout ce qu'il possède, un coup de chance lui permet de gagner de quoi subsister (une récompense, des pièces trouvées dans la rue, un étranger généreux, etc.). le montant n'est jamais important, mais toujours suffisant à condition de ne pas faire de folies
11	Le personnage peut toujours obtenir 50 % de plus que la normale lorsqu'il vend quelque chose
12	Le possesseur ne risque jamais de mourir de faim. Même s'il n'a plus rien à manger, un concours de circonstance lui permet toujours de se nourrir (un daim qui se rapproche un peu trop de son campement, un aubergiste qui lui offre le couvert, etc.)
13	Le possesseur ne se fait jamais prendre pour cible par les voleurs à la tire, escrocs et autres cambrioleurs (sauf si ces individus cherchent spécifiquement à le délester de l'artefact). Toutefois, ce pouvoir ne l'empêche pas de se faire dévaliser en cas d'attaque généralisée ; il le protège juste contre les agressions personnalisées
14	L'utilisateur ne se perd jamais
15	L'utilisateur semble toujours innocent. Personne ne le soupçonne jamais de quelque crime que ce soit, à moins qu'il soit le seul coupable possible. Même dans ce cas, il lui suffit de concocter une explication plausible pour que son alibi soit accepté sur un jet de réaction positif
16	Nouvelle chance. Une fois par jour, le joueur peut décider de recommencer un jet de dés ayant trait à son PJ (jet d'attaque, de dégâts, de survie à la résurrection). Le second jet remplace toujours le premier, quel que soit le résultat obtenu
17	Permet au possesseur de ne jamais manquer de travail, quelles que puissent être ses compétences réelles
18	Tous les sorts jetés par le personnage ont toujours l'effet maximum
19	Tout marchand propose toujours le meilleur prix possible au propriétaire de l'artefact
20	Un navire (ou une embarcation à voile) sur lequel se trouve le possesseur ne vient jamais à manquer de vent

Table 23 : Soins

Ces pouvoirs permettent de guérir les maux et les blessures. Ils sont pour la plupart déclenchés lorsque l'on touche le malade (ou le blessé) à l'aide de l'artefact. Seuls quelques-uns font constamment effet.

Jet de dé	Pouvoir
1	*Aide* (cinq fois par jour)
2	Fait disparaître les cicatrices et autres marques causées par le combat (à volonté)
3	Fait disparaître les effets de n'importe quelle drogue (ce qui inclut l'ivresse) au contact (une fois par jour)
4	*Guérison* (une fois par jour)
5	*Guérison de la cécité ou de la surdité* (trois fois par jour)
6	*Guérison des maladies* (trois fois par jour)
7	Guérit la folie ou soigne un individu affecté par *débilité* ou un sort similaire (une fois par semaine)
8	Immunise une créature (de manière permanente) contre une maladie ou un poison spécifique (au contact, une fois par semaine)
9	Le possesseur bénéficie en permanence des avantages prodigués par le sort ***guérison accélérée***
10	L'utilisateur peut soigner les autres, tel un paladin de même niveau
11	*Neutralisation du poison* (trois fois par jour)
12	Plonge une créature en état de stase, ce qui évite toute détérioration de sa condition. Le corps inerte est immunisé contre le gaz, le feu, le froid et le manque d'oxygène, mais les attaques physiques peuvent toujours l'endommager (dans ce cas, les dégâts sont calculés immédiatement, mais la mort ne peut intervenir qu'au terme de la période de stase). Rien d'autre n'affecte le corps, mais les dégâts non soignés et les toxines se trouvant toujours dans l'organisme recommencent à faire effet dès que la stase cesse. Seule une créature consentante peut être affectée par ce pouvoir, qui se prolonge une semaine durant, à moins que le possesseur de l'artefact ne souhaite l'interrompre plus tôt. Les facultés mentales et psioniques de la créature en état de stase sont tout aussi inertes que son organisme (une fois par semaine)
13	*Rappel à la vie* (une fois par semaine)
14	*Régénération* (une fois par semaine)
15	Soigne l'utilisateur en absorbant 1d6 points de vie à chaque créature comprise dans un rayon de 3 m. Les points de vie sont gagnés au rythme de 1 pour 1, mais ne peuvent en aucun cas dépasser le maximum possible (une fois par jour)
16	*Soins des blessures critiques* (deux fois par jour)
17	*Soins des blessures graves* (trois fois par jour)
18	*Soins des blessures légères* (sept fois par jour)
19	***Souffle de vie*** (une fois par semaine)
20	Tous les sorts de soins affectant le personnage fonctionnent avec une efficacité doublée



Appendice B

Table 24 : Immunités

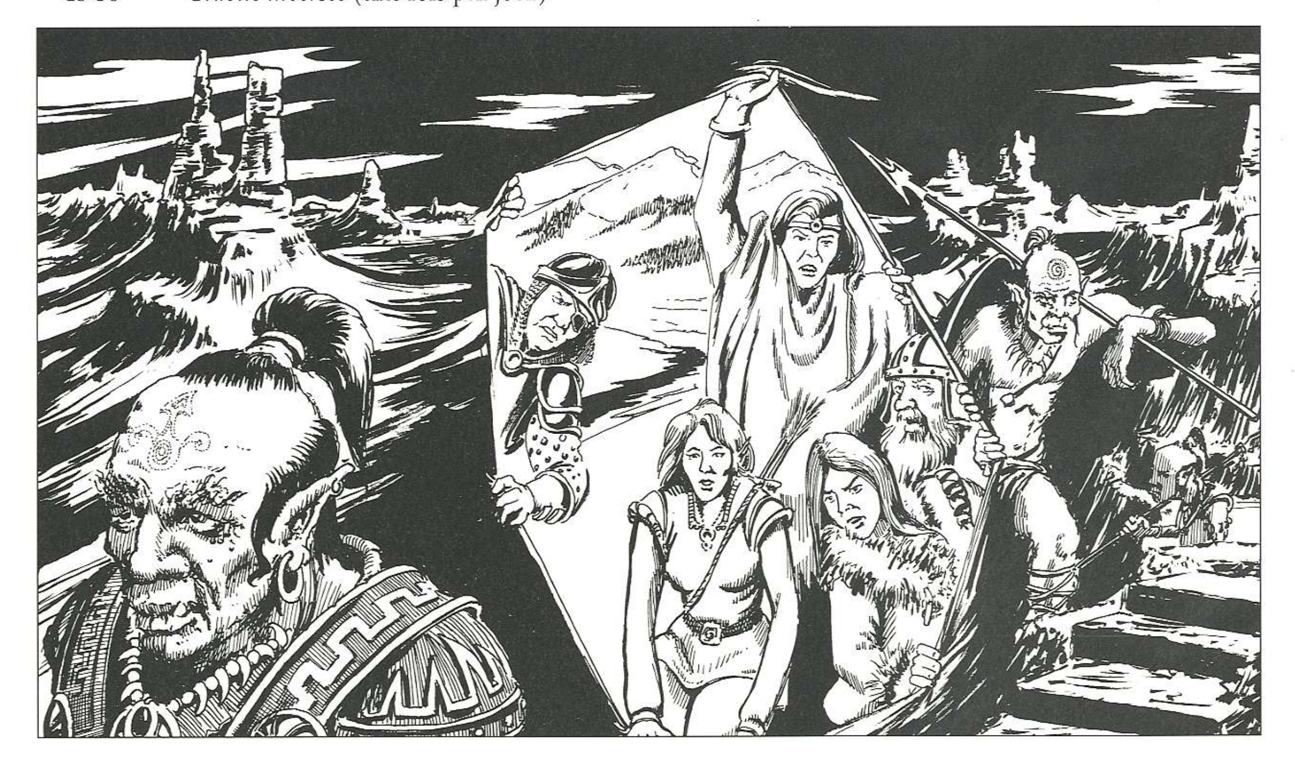
Ces pouvoirs sont semblables à ceux qui apparaissent sur la **Table 33 : Protection**, en ce sens qu'ils défendent le personnage et l'artefact. Mais ceux qui sont présentés ici sont particulièrement puissants, car ils protègent totalement contre un certain type d'attaque. Sauf indication contraire, les immunités font toujours effet du moment que le possesseur de l'artefact a l'objet sur lui.

Jet de dé	Pouvoir
1	20 % de résistance à la magie (ou 20 % de plus si l'utilisateur bénéficiait déjà de ce type de protection)
2	Bonne conscience. L'artefact délivre un puissant choc à l'utilisateur chaque fois que ce dernier tente de se rendre coupable d'un acte maléfique ou répréhensible. Cette attaque n'inflige pas le moindre dégât, mais le personnage est paralysé pendant 1d6 rounds. Les chocs répétés cessent de se manifester lorsque le PJ change d'avis (ou lorsque la source de tentation a disparu). Ce pouvoir ne correspond manifestement qu'aux artefacts d'alignement loyal bon
3	Immunité contre la *métamorphose* et le *changement de forme* (sorts et effets magiques)
4	Immunité contre la paralysie sous toutes ses formes, ce qui inclut les sorts de type *immobilisation*, mais aussi *enchevêtrement*, *toile d'araignée*, etc.
5	Immunité contre la pétrification
6	Immunité contre la terreur d'origine magique
7	Immunité contre le feu d'origine naturelle ; +2 au jet de sauvegarde contre les sorts à base de feu
8	Immunité contre le froid (limitée à une température maximale de -50°C) ; +2 au jet de sauvegarde contre les sorts à base de froid
9	Immunité contre l'électricité sous toutes ses formes
10	Immunité contre le poison sous toutes ses formes
11	Immunité contre les absorptions d'énergie
12	Immunité contre les attaques mentales d'origine magique (mais non psionique)
13	Immunité contre les attaques psioniques
14	Immunité contre les illusions (que le personnage distingue sous forme d'ombres). Ce pouvoir est sans effet lorsque la forme de base a été modifiée (par exemple, à l'aide d'un sort de *métamorphose*)
15	Immunité contre les maladies d'origine magique. L'artefact ne protège en rien contre la grippe, mais les sorts comme *contamination* et les attaques de monstres tels que les momies restent sans effet contre le personnage
16	Immunité contre les maladies naturelles (rhume, grippe, peste noire et même intoxication alimentaire). Cela n'inclut toutefois pas les maladies causées par les sorts ou les monstres (par exemple, les momies)
17	Immunité contre les *projectiles magiques*
18	Immunité contre les sorts et effets magiques de type *charme* et *immobilisation* (à l'exception de ceux produits par les artefacts)
19	Immunité contre toutes les formes de gaz. Le personnage doit tout de même continuer à respirer, et il est donc possible qu'il meure asphyxié (ou noyé)
20	Immunité contre toutes les maladies, naturelles ou non

Table 25 : Sorts puissants

Les pouvoirs qui suivent sont des sorts de haut niveau qui ne s'intègrent à aucune autre catégorie. Il faut spécifiquement utiliser l'artefact pour les jeter et ils fonctionnent exactement comme le sort du même nom.

Jet de dé	Pouvoir
01-04	*Animation des morts* (une fois par jour)
05-07	*Arrêt de temps* (une fois par semaine)
08-10	*Barrière acérée* (une fois par jour)
11-13	*Blessures critiques* (une fois par jour)
14-17	*Blessures graves* (trois fois par jour)
18-21	*Cage de force* (une fois par jour)
22-24	*Chêne animé* (trois fois par jour)
25-27	*Contrôle des morts-vivants* (trois fois par jour)
28-30	*Contrôle du climat* (une fois par jour)
31-33	***Déformation de l'espace*** (une fois par jour)
34-36	*Destruction* (une fois par semaine)
37-39	*Disjonction de Mordenkainen* (une fois par jour)
40-44	*Flétrissure* (une fois par semaine)
45-47	*Globe d'invulnérabilité* (une fois par jour)
48-50	*Gravité inversée* (une fois par jour)
51-54	*Immobilisation des monstres* (deux fois par jour)
55-57	***Miroir physique*** (une fois par jour)
58-60	*Mise à mal* (une fois par jour)
61-64	*Mur de force* (une fois par jour)
65-69	*Mur d'épines* (une fois par jour)
70-73	***Onde mentale*** (une fois par semaine)
74-77	Paralysie similaire à celle causée par les goules (au contact, trois fois par jour)
78-80	*Réceptacle magique* (une fois par jour)
81-83	*Reflets* (une fois par jour)
84-87	*Résurrection* (une fois par semaine)
88-91	*Télékinésie* (trois fois par jour)
92-94	*Vaporisation prismatique* (une fois par jour)
95-97	***Vieillissement d'objet*** (une fois par jour)
98-00	*Voile* (une fois par jour)





Appendice B

Table 26 : Sorts mineurs

Cette table réunit tous les pouvoirs mineurs que les artefacts peuvent posséder. Ils fonctionnent comme le sort du même nom et seulement lorsque l'artefact touche la cible (ou, du moins, est pointé dans sa direction).

Jet de dé	Pouvoir
01-02	*Agrandissement* (trois fois par jour)
03-04	*Appel de créatures des bois* (cinq fois par jour)
05	*Assassin fantasmatique* (trois fois par jour)
06-07	*Bénédiction* (sept fois par jour)
08	***Calmer les esprits*** (cinq fois par jour)
09-10	***Conjuration de lycanthrope*** (trois fois par jour)
11	*Contagion* (trois fois par jour)
12-13	*Contrôle de la température sur 3 mètres* (cinq fois par jour)
14-15	*Création de nourriture et d'eau* (cinq fois par jour)
16	*Cri* (trois fois par jour)
17-18	*Croc-en-jambe* (cinq fois par jour)
19	*Croissance d'épines* (trois fois par jour)
20-21	*Croissance végétale* (cinq fois par jour)
22	*Diable de poussière* (cinq fois par jour)
23	*Discours captivant* (cinq fois par jour)
24	*Dissipation de la magie* (trois fois par jour)
25	***Élimination des feux*** (cinq fois par jour)
26-27	*Façonnage de la pierre* (cinq fois par jour)
28-29	*Flèche enflammée* (cinq fois par jour)
30-31	*Force fantasmatique* (trois fois par jour)
32-33	*Glisse* (sept fois par jour)
34-35	*Glyphe de garde* (trois fois par jour)
36	***Guérison accélérée*** (cinq fois par jour)
37-38	*Immobilisation des animaux* (cinq fois par jour)
39-40	*Immobilisation des plantes* (cinq fois par jour)
41-42	*Imprécation* (cinq fois par jour)
43	***Invoquer la foi*** (cinq fois par jour)
44-45	*Invisibilité* (trois fois par jour)
46-47	*Langues* (cinq fois par jour)
48	*Lenteur* (trois fois par jour)
49	*Lévitation* (cinq fois par jour)
50-52	*Lueur féerique* (cinq fois par jour)
53-54	*Lumière éternelle* (trois fois par jour)
55-56	*Lumières dansantes* (cinq fois par jour)
57-58	*Mains brûlantes* (cinq fois par jour)
59-60	*Métamorphose d'autrui* (trois fois par jour)
61-62	*Monstres d'ombre* (trois fois par jour)
63	*Motif hypnotique* (trois fois par jour)
64	***Musique des sphères*** (cinq fois par jour)
65-66	*Nuage puant* (cinq fois par jour)
67-68	*Poigne électrique* (cinq fois par jour)
69-70	*Projectile magique* (cinq fois par jour)
71-72	*Protection contre les tours mineurs* (sept fois par jour)
73	*Ralentissement du poison* (sept fois par jour)
74	*Réflexion du regard* (trois fois par jour)
75-76	*Rumeur illusoire* (sept fois par jour)
77-78	*Silence sur 5 mètres* (trois fois par jour)
79-80	*Sommeil* (cinq fois par jour)
81-82	*Sphère enflammée* (cinq fois par jour)
83-84	*Ténèbres éternelles* (trois fois par jour)
85	*Ténèbres sur 5 mètres* (trois fois par jour)
86-87	*Tentacules noirs d'Evard* (trois fois par jour)
88	*Terreur* (trois fois par jour)
89-91	*Toile d'araignée* (cinq fois par jour)
92-93	*Toucher glacial* (cinq fois par jour)
94-96	*Toucher vampirique* (trois fois par jour)
97-98	*Vapeur colorée* (cinq fois par jour)
99-00	*Verrou du magicien* (cinq fois par jour)

Table 27 : Déplacement

Ces pouvoirs permettent de se déplacer plus rapidement et/ou plus aisément. Comme la plupart des artefacts sont incapables de transporter leur utilisateur, les pouvoirs prennent le plus souvent effet lorsque l'on tient l'objet à la main.

Jet de dé	Pouvoir
1	*Action libre* (une fois par jour)
2	*Arc-en-ciel* (pont seulement, une fois par jour)
3	*Clignotement* (trois fois par jour)
4	Double la VD terrestre du personnage tant qu'il tient l'artefact en main
5	*Forme spectrale* (une fois par jour)
6	*Hâte* (une fois par jour)
7	*Marche aérienne* (deux fois par jour)
8	*Marche sur les eaux* (cinq fois par jour)
9	*Marche sur les flammes* (trois fois par jour)
10	*Mot de rappel* (une fois par jour)
11	*Parcours de l'ombre* (une fois par jour)
12	*Passage sans trace* (trois fois par jour)
13	*Passe-murailles* (une fois par jour)
14	*Patte d'araignée* (trois fois par jour)
15	***Pliure dimensionnelle*** (une fois par jour)
16	*Saut* (cinq fois par jour)
17	*Téléportation sans erreur* (une fois par jour)
18	*Transport par les plantes* (trois fois par jour)
19	*Vent divin* (une fois par jour)
20	*Vol* (deux fois par jour)

Table 28 : Attaque

Les joueurs apprécient souvent énormément ces pouvoirs qui les rendent plus puissants. Contrairement à ceux qui sont présentés dans la **Table 12 : Combat**, ceux qui suivent ne sont pas limités au combat au corps à corps. Ils sont déclenchés par l'artefact et fonctionnent généralement comme le sort du même nom.

Jet de dé	Pouvoir
1	*Blessures critiques* (une fois par jour)
2	*Boule de feu* (une fois par jour)
3	*Chaîne d'éclairs* (une fois par jour)
4	*Changement de forme* (une fois par semaine)
5	*Colonne de feu* (une fois par jour)
6	Délivre un rayon noir (portée 100 m) infligeant 2d8 points de dégâts à toute créature touchée (cinq fois par jour)
7	*Désintégration* (une fois par semaine)
8	*Disparition* (une fois par semaine)
9	*Doigt de mort* (une fois par semaine)
10	*Éclair* (une fois par jour)
11	*Ennemi subconscient* (une fois par semaine)
12	***Griffes de l'ombre des roches*** (une fois par jour)
13	*Mot de pouvoir aveuglant* (une fois par jour)
14	*Mot de pouvoir étourdissant* (une fois par jour)
15	*Mot de pouvoir mortel* (une fois par jour)
16	*Poing serré de Bigby* (une fois par jour)
17	Retourne à l'adversaire du personnage les dégâts que ce dernier vient de subir (à condition qu'ils n'aient pas été infligés par un sort)
18	***Rupture mentale*** (une fois par jour)
19	***Suffocation*** (une fois par semaine)
20	***Vieillissement d'une créature*** (une fois par jour)



Appendice B

Table 29 : Naturels

Les pouvoirs de cette table sont liés à la faune, à la flore et au climat. La plupart fonctionnent comme le sorts du même nom, les autres étant détaillés ci-dessous.

Jet de dé	Pouvoir
1	Améliore l'un des sens du personnage (ouïe exceptionnelle, infravision, odorat particulièrement affûté, etc.), ce qui lui confère un bonus de +1 aux jets de surprise
2	*Amitié avec les animaux* permanente tant que l'artefact est tenu en main
3	*Appel de la foudre* (une fois par jour)
4	*Charme-plantes* (trois fois par jour)
5	Confère à l'utilisateur la faculté d'y voir par les yeux d'un animal normal. La créature doit se trouver à moins de 20 m de l'artefact (et dans le champ de vision du personnage) au moment où le pouvoir est activé. le pouvoir dure 1d3 tours (trois fois par jour)
6	*Convocation d'animaux III* (deux fois par jour)
7	*Convocation du climat* (une fois par jour)
8	*Croissance animale* (trois fois par jour)
9	*Croissance végétale* (trois fois par jour)
10	*Distorsion du bois* (trois fois par jour)
11	*Enchevêtrement* (trois fois par jour)
12	*Immobilisation des animaux* (trois fois par jour)
13	*Langage des animaux* à volonté
14	*Langage des plantes* à volonté
15	*Mur d'épines* (une fois par jour)
16	*Passage sans trace* permanent tant que l'artefact est tenu en main
17	*Protection antiplante* (une fois par jour)
18	Protège le possesseur de l'artefact comme s'il portait une *cape d'elfe*
19	*Transport par les plantes* (une fois par jour)
20	Transfère l'une des facultés d'un animal à l'utilisateur d'un simple contact. Il peut s'agir de la CA, des possibilités de déplacement, des sens ou de n'importe quelle capacité spécifique qui n'est pas liée au combat. Le transfert dure 1 heure (trois fois par jour)

Table 30 : Nécromancie

Ces terribles pouvoirs sont parmi les plus maléfiques qu'un artefact puisse posséder. Tous affectent l'énergie vitale des autres créatures. Sauf indication contraire, l'artefact doit toucher la cible pour que le pouvoir prenne effet.

Jet de dé	Pouvoir
1	*Absorption d'énergie* (une fois par semaine)
2	*Animation des morts* (trois fois par jour)
3	*Cécité* (une fois par jour)
4	*Communication avec les morts* à volonté tant que l'artefact est tenu en main
5	*Conjuration d'ombres* (une fois par semaine)
6	*Contagion* (deux fois par jour)
7	*Contrôle des morts-vivants* (deux fois par jour)
8	***Cri de la banshee*** (une fois par semaine)
9	*Flétrissure* (une fois par semaine)
10	***Flétrissure abominable d'Abi-Dalzim*** (une fois par jour)
11	***Jonction effroyable de Bloodstone*** (deux fois par jour)
12	*Mise à mort* (une fois par semaine)
13	***Monture spectrale de Bloodstone*** (une fois par jour)
14	*Mort simulée* (trois fois par jour)
15	Ouvre une fenêtre donnant sur le Plan Négatif. Elle reste ouverte pendant 1 heure et toute créature peut l'utiliser pour passer d'un côté à l'autre
16	*Sort de mort* (une fois par semaine)
17	***Souffle de mort*** (une fois par jour)
18	*Toucher glacial* (trois fois par jour)
19	*Toucher vampirique* (trois fois par jour)
20	Transforme l'utilisateur en mort-vivant. Il conserve ses points de vie et ses capacités, mais bénéficie en plus des facultés propres aux morts-vivants. Il n'est pas non plus affecté par les gaz et poisons pouvant nuire aux êtres vivants. Cette condition se prolonge durant 1d6 tours (une fois par jour)

Table 31 : Puissance personnelle

Les joueurs ne rêvent pas seulement des pouvoirs que possèdent les artefacts, mais aussi de ceux que ces objets merveilleux peuvent conférer à leurs personnages. Contrairement aux autres pouvoirs, ceux qui suivent peuvent être utilisés à l'infini. Sauf indication contraire, ils sont disponibles tant que le personnage possède l'artefact. Quelques-uns sont toutefois permanents, et le PJ en conserve le bénéfice même après que l'objet ne se trouve plus entre ses mains. Les pouvoirs permanents prennent effet à l'instant où l'on touche l'artefact, mais seulement une fois par groupe (ou à la mort du propriétaire actuel).

Jet de dé	**Pouvoir**
1	*Amitié* à volonté
2	*Amitié avec les animaux* permanente
3	***Apnée*** à volonté
4	*Apparence altérée* à volonté
5	Augmente (de manière permanente) la (ou les) caractéristique(s) primordiale(s) de l'utilisateur de 1 point
6	Bonus permanent de +1 aux jets de sauvegarde
7	*Clairaudience* à volonté
8	*Clairvoyance* à volonté
9	Confère au personnage le pouvoir de *compréhension des langues* (permanent, à volonté)
10	Confère au personnage le pouvoir de *langage des animaux* (permanent, à volonté)
11	Confère au personnage le pouvoir de *langage des monstres* (permanent, à volonté)
12	Confère au personnage le pouvoir de *langage des plantes* (permanent, à volonté)
13	Confère au personnage le pouvoir de *protection contre le Plan Négatif* (permanent, à volonté)
14	Confère au personnage le pouvoir de *respiration aquatique* (permanent, à volonté)
15	Confère au personnage le pouvoir de *ventriloquie* (permanent, à volonté)
16	Confère au possesseur de l'artefact les effets du sort *poches profondes,* quoi qu'il puisse porter
17	*Invisibilité contre les morts-vivants*
18	*Mort simulée* à volonté
19	*Protection contre le bien/protection contre le mal* (en fonction de l'artefact) permanente
20	Régénération (2 pv par tour)



Appendice B

Table 32 : Planaires

Les pouvoirs qui suivent permettent de transcender les limitations imposées par chaque plan d'existence, et par-là même de se rendre dans d'autres dimensions. Ils ne fonctionnent qu'en présence de l'artefact et doivent généralement être activés par un mot de commande.

Jet de dé	Pouvoir
1	Absorbe 1 niveau ou 1 dé de vie à l'adversaire (au contact, une fois par jour)
2	*Changement de plan* (une fois par semaine)
3	Confère au personnage la faculté de s'éclipser telle une araignée éclipsante
4	Confère au personnage une immunité totale contre les conditions régnant dans un plan (choisi par le MD). Ce pouvoir cesse de faire effet lorsque l'on ne possède plus l'artefact
5	*Contact avec un autre plan* (une fois par semaine ; il est impossible d'obtenir la moindre information concernant l'artefact ou ses pouvoirs)
6	Convoque une entité des Plans Extérieurs (qui ne peut en aucun cas être un dieu). Il faut connaître le nom ou l'espèce de la créature devant être appelée, mais rien ne dit qu'elle sera soumise (une fois par mois)
7	Crée une fenêtre de 3 m sur 3 m donnant sur le Plan Éthéré et permettant de voir ce qui se trouve de l'autre côté. La fenêtre fonctionne comme un miroir sans tain, ce qui signifie que les créatures observées ne peuvent voir le personnage. Il est possible de se rendre dans le Plan Éthéré par le biais de cette fenêtre, mais pas d'en revenir (une fois par jour)
8	*Entrave* (une fois par semaine)
9	***Fenêtre astrale*** (une fois par semaine)
10	***Manipulation extradimensionnelle*** (une fois par semaine)
11	*Manoir somptueux de Mordenkainen* (deux fois par semaine)
12	Ouvre une fenêtre donnant sur l'un des plans extérieurs. Il est impossible de la franchir, mais on peut voir et entendre librement au travers (dans les deux sens)
13	Ouvre un portail en direction d'une île de protomatière (30 m de côté) flottant au cœur du Plan Éthéré. Le personnage peut s'en servir de résidence, d'entrepôt ou même de prison (deux fois par jour)
14	*Pacte* (une fois par semaine)
15	***Parler avec un voyageur astral*** (une fois par jour)
16	*Portail* (une fois par semaine)
17	*Porte dimensionnelle* (une fois par jour)
18	*Projection astrale* (une fois par semaine)
19	*Souhait* (une fois par mois)
20	***Transfert de propriété*** (une fois par mois)



Table 33 : Protection

Cette table réunit certains pouvoirs qui protègent le possesseur de l'artefact et, parfois, ses compagnons. Contrairement à ceux qui sont présentés dans la **Table 24 : Immunités**, les pouvoirs qui suivent n'ont pas toujours un effet garanti. Certains fonctionnent en permanence, d'autres nécessitent que l'artefact soit tenu à la main (ou porté) et d'autres encore doivent être invoqués par le personnage.

Jet de dé	Pouvoir
1	Bonus de -2 à la CA tant que l'artefact est tenu en main
2	*Bouclier de feu* (une fois par jour)
3	*Coquille antimagique* (une fois par jour)
4	Crée une sphère d'*interdiction* de 5 m de diamètre et centrée sur l'artefact. Contrairement au sort du même nom, cet effet n'est pas permanent et ne dure que 2d6 heures. Il peut, par contre, également s'assortir d'un mot de passe (une fois par semaine)
5	*Esprit impénétrable* permanent tant que l'artefact est tenu en main
6	Génère l'équivalent d'un sort de *bouclier* chaque fois que l'artefact est présenté avec assurance (cinq fois par jour)
7	L'artefact fonctionne comme un *anneau de protection* +2 quand il est tenu en main
8	*Non-détection* permanente tant que l'artefact est tenu en main
9	Permet au personnage de bénéficier en permanence des effets du sort *feuille morte*
10	Permet de jeter *armure* sur toute créature touchée par l'artefact (cinq fois par jour)
11	Permet de jeter ***doléance du voleur*** sur tout objet de la taille d'un coffre ou moins (au contact). L'effet est permanent (une fois par semaine)
12	*Protection antiplante* (deux fois par jour)
13	*Protection contre la foudre* permanente tant que l'artefact est tenu en main
14	*Protection contre la paralysie* permanente tant que l'artefact est tenu en main
15	*Protection contre le feu* permanente tant que l'artefact est tenu en main
16	*Protection contre le Plan Négatif* permanente tant que l'artefact est tenu en main, sans qu'il soit besoin d'effectuer le moindre jet de sauvegarde
17	*Protection contre les projectiles non magiques* permanente tant que l'artefact est tenu en main
18	***Vigilance contre les morts-vivants*** dans un cube de 30 m de côté. Les morts-vivants sont repoussés comme par un prêtre de niveau 18 (une fois par semaine)
19	***Vigilance indéfectible de la sentinelle sacrée*** (une fois par semaine)
20	***Zone de vérité*** (une fois par semaine)

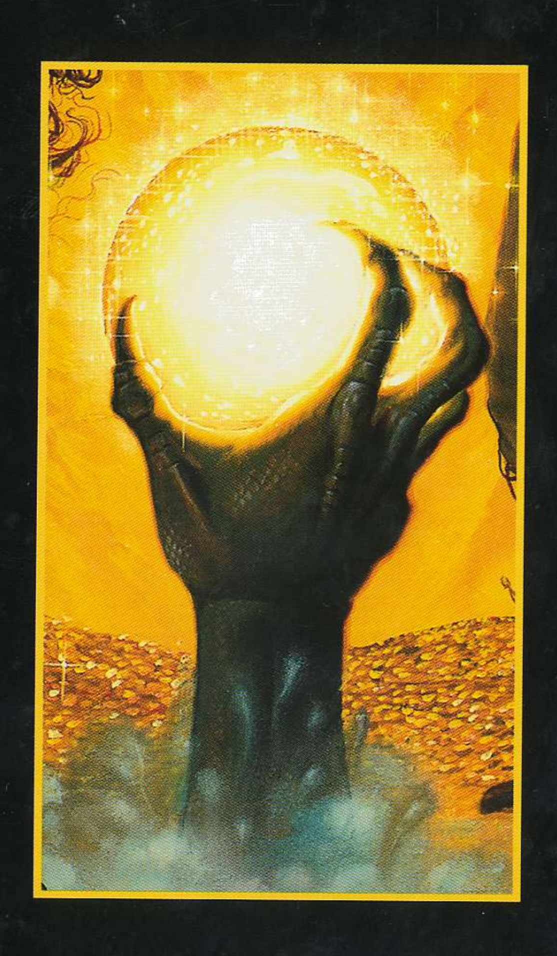
Partition pour l'Orgue mystique de Heward

Pouvoir	Réglage des jeux	Air
Puissance personnelle		
Puissance personnelle		
Puissance personnelle		
Puissance personnelle		
Puissance personnelle		
Abjurations		
Abjurations		
Abjurations		
Abjurations		
Abjurations		
Abjurations		
Enchantements / Charmes		
Enchantements / Charmes		
Enchantements / Charmes		
Enchantements / Charmes		
Enchantements / Charmes		
Cataclysmes		
Cataclysmes		
Cataclysmes		
Conjurations		
Conjurations		
Conjurations		

Advanced
Dungeons & Dragons®
Livre de règles

Le Livre des Artefacts

par David "Zeb" Cook



Des objets magiques merveilleux pour tous les mondes de campagne ! Le *Livre des Artefacts* vous permettra de concevoir des aventures plus mystérieuses, plus dangereuses et surtout plus épiques. Cet ouvrage réunit tous les artefacts légendaires (plus ou moins connus) créés pour la deuxième édition d'AD&D®. La description de chacun de ces objets mythiques s'accompagne d'une histoire détaillée, de pouvoirs *qui lui correspondent vraiment* et même d'indications destinées à vous aider à introduire chaque artefact dans votre campagne (ou à l'en faire disparaître).

Les personnages désirant créer leurs propres objets magiques ou recharger ceux qu'ils possèdent déjà trouveront également leur bonheur dans ces pages. Et n'oubliez pas que la création d'une puissante épée ou l'obtention des ingrédients nécessaires à la préparation d'une potion peut souvent servir de base à de nombreuses aventures !

Que les PJ découvrent la *Machine de Lum le Dément* ou la *Jacinthe merveilleuse*, le *Livre des Artefacts* est un accessoire inestimable qui vous permettra d'étoffer plus encore vos parties d'AD&D !

U.S., CANADA, ASIA
PACIFIC, & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton, WA 98057-0707
+ 1-206-624-0933



EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium N. V.
P.B. 34
2300 Turnhout
Belgium
+ 32-14-44-30-44

Visitez notre site web à http://www.tsr.com

Version française éditée sous licence par :



Jeux Descartes
1, rue du Colonel Pierre Avia
75503 Paris cedex 15
http://www.descartes-editeur.com

159 F - réf F2138 - ISBN : 2-7408189-0

